100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION Y PS2

Nº 13 • 795 ptas. • 4'78 €

PlayGuías manía & trucos

HOBBY PRESS

GT3

GUÍA COMPLETA

- TODOS LOS COCHES
- LAS CLAVES DE LA CONDUCCIÓN
- SECRETOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS
- TODAS LAS LICENCIAS
- LOS AJUSTES MECÁNICOS
- LOS CIRCUITOS CURVA A CURVA
- LIGAS, COPAS, CAMPEONATOS...

Y MÁS DE 300 TRUCOS PS2

Además: Guía de CRAZY TAXI con todos los recorridos

8 424094 800063 00013



TODO PARA PS2 Y PSOne

Por SÓLO 450 Ptas.

SUMARIO

#13





















STAFF

DIRECTOR EDITORIAL Amalio Gómez
DIRECTORA Sonia Herranz
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACCIÓN David Fraile
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Ruth Caravaca
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Ana María Torremocha
COLABORADORES
J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Javi Poz, Rubén Herrero, Enrique del Barrio, Sonia Ortega, Pilar Azagra

EDITA HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL Carlos Pérez
DIRECTORA DE PUBLICACIONES
Mamen Perera
DIRECTORES EDITORIALES
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
DIRECTOR COMERCIAL Javier Tallón
DIRECTORA DE MARKETING María Moro
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN
Luis Gómez-Centurión
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Javier del Val
FOTOGRAFÍA Pablo Abollado
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN
Paulino Blanco
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD
Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta.
28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
NORTE María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES Gemma Celma
E-mail: gcelma@axelspringer.es,
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona,
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2o A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor.
Sevilla. Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta
28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta
8020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal. C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. Jose Apirito Santo, Lote 1 - A 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. Ean Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11

TRANSPORTE BOYACA Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: Altamira S.A.
Ctra. de Barcelona Km. 11.200. 28022 Madrid
DEPÓSITO LEGAL M-35059-2000
EDICIÓN 11/2001
Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



AS

Mi nombre es López, "Gertru" López.

Sí, sí, ya sé que en el número anterior no hubo Consultorio, pero qué queréis que os diga...¡¡una también necesita sus vacaciones!! Y más con la avalancha de dudas y dudas que contínuamente mandáis a la redacción.. un día de estos voy a acabar echando humo por la cabeza, os lo digo de verdad... Pero bueno, después de un poquito de descanso, volvemos con más dudas de PlayStation 2, que cada vez son más.

"Consultorio de Gertru". Hobby Press. PlayManía Guías y Trucos. C/ Pedro Teixeira Nº 8, 2ª planta, 28020 Madrid

LÍOS EN EXTERMINATION

Hola simpática Gertru, tengo una pequeña consulta que hacerte. Resulta que estoy enganchadísimo al juego *Extermination* y, lógicamente, medio lo sigo con la guía para mayor comodidad. He llegado a la zona residencial y, después de seguir todas las instrucciones previas, llego al bar, donde encuentro a Sonia, la amiga de Cindy, la cual me hace entrega de unas llaves, no para un camión grúa como indica la guía, sino para una moto de nieve..., con lo que, el camión de nieve que hay en la planta subterránea de filtración no lo puedo abrir y me encuentro atascado.
Por favor, ¡S.O.S.! ¡¡Ayuda!! Un saludo y gracias.

José Antonio González (Barcelona)

No, no, José Antonio, andas algo equivocadillo, vamos a ver, lo que Sonia te entrega es la llave del camión de nieve, y lo que tienes que hacer después es ir al panel brillante que tiene el camión en su parte posterior y utilizar ahí la llave y no ponerse delante de la puerta del mismo, como se indicaba en la guía.
Un fallo lo tiene cualquiera, ¿no?

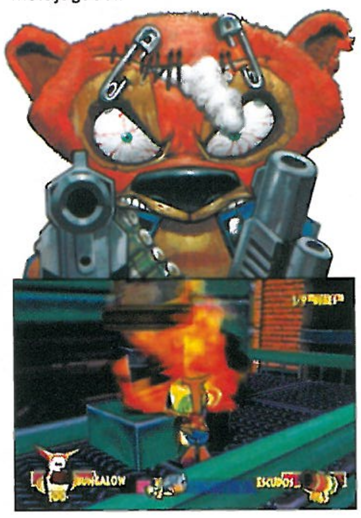


LIADO CON LOS TRUCOS DEL FUR FIGHTERS

Hola a toda la gente de PlayManía Guías y Trucos, me llamo Felipe y me gustaría que me aclarasen mejor el truco para sacar un nuevo nivel multijugador en el juego *Fur Fighters*. He seguido vuestras indicaciones, pero no lo consigo. ¡¡Por favor, ayudadme!!

Felipe Polo (Barcelona)

¡¡Menuda complicación!! Vamos, que tampoco es tan difícil. En New Quack City, en el edificio donde empujaste la estatua en frente de la camara, verás que hay pantallas de televisión con animaciones pequeñas, pues bien, una de ellas muestra el logo de la compañía Bizarre, dispara a esa pantalla y explotará, teniendo ya disponible ese nuevo nivel en el modo Multijugador.





OBJETOS DEL HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Hola a todos y en especial a ti, querida Gertru, sin la cual no podríamos seguir acabando tantos y tantos juegos. Después del peloteo, me gustaría saber dónde puedo encontrar los objetos Casco de la Victoria y Sombrero del Mago en el juego *Heroes of Might and Magic* de PS2. No consigo encontrarlos, así que espero que uses tus increíbles conocimientos y me ayudes. Te estaré eternamente agradecido. Un beso.

Luis Marín (Madrid)

Una cosa es que seáis simpáticos, ¡¡pero que seáis tan pelotas!! Bueno, está bien, mentiría si dijera que no me gusta que me den coba, así que te echaré una mano...
En el juego, hay dos objetos por continente, aunque su localización exacta es aleatoria. Lo único que te puedo decir es que el Casco de la Victoria se encuentra en Las Islas Perla y dobla el status del rango Líder. Por otro lado, el Sombrero del Mago se encuentra en Vazara, e incrementa el poder de los hechizos por 5.
¡Suerte Luis y hasta otra!



DERROTAR AL TANQUE COHETE DE KLONOA 2

Necesito ayuda para acabar con el jefe "Tanque Cohete" del *Klonoa 2*. No consigo pasármelo. Gracias.

Pilar Romero (Murcia)

Coge un Muu volador, después salta sobre la plataforma de Super salto, saltando por encima del tanque, y utiliza el doble salto para arrojar al Muu dentro de su ventilador para causarle daño. Hazlo 6 veces y comenzará a botar e intentará perseguirte. Ten cuidado de no saltar dentro de él cuando venga hacia ti. Si permaneces en el suelo, no podrá hacerte daño aterrizando sobre ti, así que salta para hacerle daño en ese momento. Repite la misma táctica 4 veces para acabar con él.

EL MEJOR EQUIPO DE NBA STREET

Hola Gertru, tengo el juego *NBA Street* y me gustaría saber cuál es el mejor equipo del juego para cogerlo, porque elija al que elija siempre me ganan. Gracias, por cierto, me gusta mucho tu revista.

Miguel Saldas (Madrid)

Tu pregunta es bastante subjetiva, porque habrá gente que, como es lógico, se apañe mejor con un equipo que con otro. Para mi, el mejor equipo del juego es Indiana Pacers, pero para otra gente de la redacción puede que no. De todos modos, si pierdes siempre que juegas, a lo mejor no es cosa del equipo que coges, ¿no crees?

RESIDENT EVIL

Los Virus de la Saga

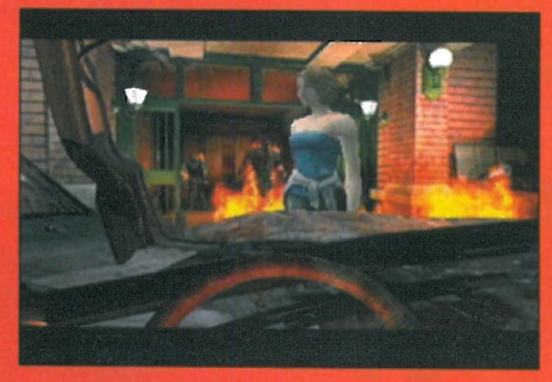
Hola Gertru, me llamo Antonio y soy un gran fan tuyo y de tu revista. Soy también un fanático empedernido de todo lo relacionado con *Resident Evil*, ya me he acabado todos los juegos de PsOne y estoy ahora con el de PS2. Tengo una pregunta para ti, ya sé que no es una pregunta normal, pero espero que tú, que sabes mucho de todo lo relacionado con juegos de PSOne y PS2 me puedas ayudar. En cada juego hacen referencia a distintos tipos de virus, pero casi siempre aparecen los mismos monstruos, sobre todo los zombies. ¿Son todos los virus que mencionan en los juegos, incluido el de PS2, el mismo con nombre distinto, o son diferentes? ¿Cuál es la diferencia entre cada uno? A lo mejor se trata solamente de diferencias entre las versiones japonesa, americana y europea, pero me gustaría que me pudieras aclarar el tema. Muchas gracias, prometo que la próxima vez te haré una consulta más sencilla.

Antonio Garmendia (Cádiz)





¡¡Uff!! Menuda preguntita, Antonio. Me pones en un compromiso, pero voy a ver si haciendo memoria y tirando de alguna chuleta te puedo contestar, ¿vale? Vamos a ver... El T-Virus es el virus original que apareció en el primer juego de la saga, creado, o bien por William Birkin o por Trevor Spencer, no está claro. Es el que vuelve a los humanos en zombies. El G-Virus, que vimos en *RE2*, hace que los muertos vuelvan a la vida, al igual que el Virus Wesker. Sin embargo, estos mutan rapidamente en monstruos sangrientos que necesitan perpetuar su especie. William Birkin lo creó y se lo inyectó a sí mismo en *RE2*. El T-Veronica Virus vuelve a los humanos en unos incontrolables monstruos con apariencia de bichos. Para adaptarse a este estado, el humano que se lo inyecta necesita dormir 15 años. Fue inventado por Alexaner Ashford. El T-Alexia Virus, se diferencia del anterior en el hecho de que vuelve a los humanos en sapos gigantes, y fue creado por Alexia Ashford. Por último, el Virus Wesker es un virus creado por William Birkin que coloca al humano que se lo inyecta en un estado similar a la muerte, volviendo después a la vida con los ojos amarillos y super poderes. Además, el T-Veronica Virus hace que se conserve la inteligencia, mientras que el G-Virus hace que se conserve la vida. El T-Alexia Virus se centra en el poder. El Virus Wesker otorga super poderes, mantiene la inteligencia y conserva la vida de la persona infectada con el virus. Espero que con esto se resuelva tu "gran duda" y puedas dormir ahora tranquilo por las noches. Hasta otra.





TEKKEN TAG TOURNAMENT

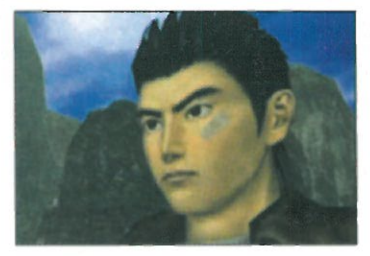
Hola, que tal, quisiera hacerte una pregunta Gertru, tengo el *TTT* y ya me lo he acabado, pero para mi sorpresa, veo que no hay vídeos finales como los del *Tekken 3*, sólo aparecen unos vídeos bastante sosos, ¿ésta es la espectacularidad de la PS2? ¿No hay más vídeos con calidad aparte del que sale al principio?

José Alberto Cuenca (Zaragoza)

Hombre, para gustos se hicieron los colores, José, pero te diré para que dejes de preocuparte que sí, cuando acabas el *TTT* con un personaje, desbloqueas otro y su vídeo correspondiente, pero para verlos tienes que desbloquear el modo THEATER (que desbloqueas al acabarte el modo Arcade por primera vez). Los finales de *Tekken Tag* no son vídeos FMV, son hechos en tiempo real. Solamente hay un final en FMV y es el de "Unknown", te recomiendo que saques a este personaje y termines el juego con ella para poder ver el vídeo, porque ese final tiene calidad de la buena.

¿SEGUIRÁ LA POLÉMICA CON LOS JUEGOS?

Hola, mi pregunta es una duda general que tengo referente a los juegos de PS2 que van a lanzarse próximamente y que me preocupa bastante. ¿Traerán la polémica de todos los años juegos como *Metal Gear Solid 2*, *Devil May Cry* o *Shenmue 2* por su alto contenido de



violencia explícito? ¿Podríamos quedarnos sin alguna de estas joyas? Muchas gracias por atenderme.

Solid Snake (e-mail)

No creo que vaya a haber muchos problemas, "Snake", ya que, aunque todos los años siempre hay historias y polémicas en base a algún juego, la mayoría de las veces son provocadas por gente que no sabe realmente de lo que habla o que lo exagera demasiado. La nueva clasificación de edades de los videojuegos, indicada en la carátula y en la parte posterior de los juegos, y el buen juicio de los compradores y de los vendedores, debería bastar para evitar que menores de edad puedan hacerse con juegos cuyo alto contenido explícito de violencia, lenguaje duro, etc.. no sean recomendados para ellos. Aunque claro, del dicho al hecho... No obstante, no creo que vayamos a quedarnos sin ellos en nuestro país, ya que sus fechas de lanzamiento ya están confirmadas por parte de las compañías. Cruzaremos los dedos, por si acaso.

CONSEGUIR COCHES CON 7 MARCHAS EN GT3

Hola Gertru, soy Alfredo desde Madrid y tengo un problema con *GT3*: he completado todas las carreras del juego, pero me dice que solo tengo el 98 % completado. ¿Por qué? Muchas gracias.

Alfredo Buendía (Madrid)

Seguramente se debe al hecho de no haber conseguido la Copa de Oro en todas las carreras, además, casi seguro que te falta alguna licencia o carné, como el S, el IA o el IB. Revisa tus licencias y tus éxitos y verás como aún te falta algo para conseguir el 100% del juego. Échale un vistazo a nuestra guía.

BUSCANDO VOLANTES COMPATIBLES

Hola Gertru, es la primera vez que escribo a tu revista, el motivo es que hasta hace poco sólo tenía un PC, pero ya me he cansado y me he comprado una PS2. Me gustan mucho los juegos de coches y tengo un volante para el ordenador, mi pregunta es: ¿existe algún volante que sirva a la vez para PC y PS2, o puedo hacer el mío compatible de alguna forma? Gracias.

Juan Manuel Acuña (Toledo)



Bienvenido al mundo consolero y enhorabuena por tu elección, seguro que vas a pasar muy buenos ratos con tu PS2. Como no me dices cuál es el modelo de tu volante, no puedo decirte si es compatible con PS2, pero te diré que si tiene conexión USB, es bastante seguro que te funcione. De todos modos, la versión del volante de PS2 que ha hecho Logitech para PC funciona igualmente para PS2, así que si el tuyo no es compatible, aquí tienes una buena recomendación.



ENCONTRAR LA SNAKE SWORD EN DARK CLOUD

Quisiera saber dónde está la Espada Serpiente (Snake Sword) para el juego de PS2 *Dark Cloud*. No consigo encontrarla por ningún lado, y me han dicho que la necesito para derrotar a una serpiente gigante.

Jerónimo Blasco (Jaén)

Intenta completar todo lo posible la ciudad. Algo ocurrirá en una de las casas acabadas. Ve a ella y encontrarás en su interior esta espada, con la que conseguirás derrotar a la serpiente que te han comentado.

LOS MEJORES PERSONAJES DE DARK CLOUD

Saludos, Gertru y compañía, quería consultarte una duda que tengo en el *Dark Cloud*, ¿cuáles son los mejores personajes a elegir en el juego? Muchas gracias.

Emilio (e-mail)

Toan debe ser tu personaje principal, Emilio. Para el jefe final, utilizar a Ruby es lo mejor y, finalmente, para introducirte en la guarida del demonio (Demon Shaft), lo mejor es que uses a Osmond. Verás como ahora no tienes problemas. Suerte.

LA PISTOLA PARA TIME CRISIS 2

Hola a toda la gente de la redacción de PlayManía Guías y Trucos, me encantan los juegos de pistola y he visto que ha salido para PS2 el juego *Time Crisis 2*, pero he oído que no todas las pistolas funcionan con el juego, ¿es verdad? ¿Se puede jugar también con mando? Gracias y hasta otra.

Lorenzo (e-mail)

Lo que has oído es bastante cierto, ya que se ha diseñado una pistola nueva para el juego y para PS2 llamada G-Con 2, con conexión USB. La G-Con 45, que tiene conexión normal, no funciona con el juego ni con la consola. Además, aunque se comentan que hay otras pistolas que podrían funcionar con este juego, no está confirmado, así que si quieres hacerte con el juego, tendrás que comprar la pistola. Creo que el juego ha salido a la venta en pack con la pistola, así que puedes matar dos pájaros de un tiro y olvidarte de problemas. No obstante, también se puede jugar con el Dual Shock 2.



ELEGIR UN JUEGO U OTRO

Hola Gertru, llevo mucho tiempo ahorrando para comprarme una PlayStation 2 y he visto que ha salido un pack con la consola más el *Gran Turismo 3*. Si se acaba esta oferta antes de que me la pueda comprar, ¿cuál de estos otros juegos me aconsejarías en su lugar?: *Resident Evil Code: Veronica X*, *Zone of the Enders*, *Tekken Tag Tournament* o *Dead or Alive 2*. Gracias.

Paco Sánchez (Barcelona)

Es casi seguro que ya no queden packs con el *GT3* en el mercado, así que pasaré directamente a recomendarte otros juegos, aunque siempre puedes comprarte *GT3* por un lado y la consola por otro. Cada uno de esos juegos que me dices son prácticamente distintos unos entre otros, a excepción del *Tekken* y del *Dead or Alive 2*; entre esos dos yo me quedaría con el *Tekken* entre esos dos. El *ZOE* es una buena opción, pero es cortillo y algo repetitivo. Por último, si te gustan los *Resident* o los Survival en general no deberías perderte por nada del mundo el *Code Veronica X*. Aunque puestos a ahorrar, yo esperaría un poco más y me compraría el *Metal Gear Solid 2*, el *Silent Hill 2*, el *Final Fantasy X* o el *Devil May Cry*, ¿no?



LOS EXTRAS DE RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

He visto anunciado que si compras el juego en Centro Mail te regalan otro Dvd llamado "The Wesker Report" con la historia de todos los juegos pero ¿podrías decirme exactamente que contiene? Gracias.

Joaquín Martos (A Coruña)

Ese Dvd extra incluye anotaciones y una especie de diario personal de Albert Wesker, uno de los personajes más malos de toda la saga *Resident Evil*. A través de ese diario, se van enlazando todos los acontecimientos de la saga completa, además de dar a conocer datos inéditos hasta el momento. No deja de ser una curiosidad, muy recomendada para los completistas y los fans de la saga.

DUDAS CON PS2

FFX y GT4

Hola a todos, me he enterado en Internet que *FFX* será más rápido gracias al disco duro de la PS2, ¿es cierto? ¿Merece la pena comprárselo? ¿Lo usarán más juegos? También he leído que el Siguiente *GT* se llamará *GT3 B-spec* y que se podrá jugar Online, ¿también es verdad?

Manuel Téllez (Sevilla)

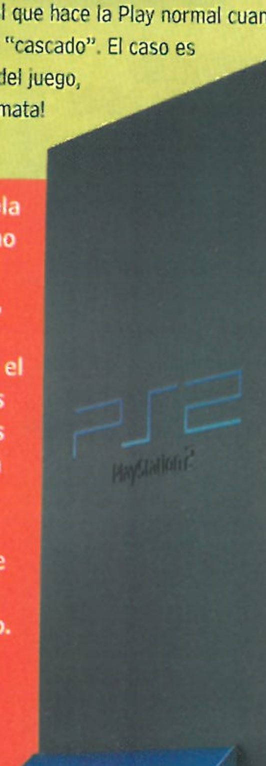
Como os digo siempre, no todo lo leído en Internet siempre es verdad, hay que estar atento y prestarle el caso justito... Lo de *FFX* es cierto, con el disco duro, los tiempos de carga del juego serán inferiores a 1 seg, lo que reduce práctiacamente a nada los tiempos de carga, ¡vamos, que ni te vas a enterar! Es un periférico que, aunque aún es un poquito caro, merece la pena y es una buena inversión, ya que a partir de ahora cada vez más juegos usarán el disco duro, además, te permitirá almacenar datos cuando la conexión a Internet sea posible.

En cuanto a *GT*, eso de *GT3 B-spec* es totalmente falso, aunque sí es cierto que que el próximo *GT* vendrá acompañado de funciones Online, cosa por otro lado lógica, con los tiempos que corren, ¿no crees?

Ruidos extraños en PS2

Hola Gertru, tengo un problemón y no sé qué hacer, te cuento. Mi hermano me ha dejado la PS2 que se ha comprado hace dos meses y, al meter el Dvd de *GT3*, la consola ha empezado a hacer unos ruidos extraños como si le costase leer el disco, es un sonido parecido al que hace la Play normal cuando se le mete un disco de mala calidad o muy "cascado". El caso es que no sé si es cosa de la consola o del juego, ¡ayúdame, Gertru, o mi hermano me mata!

Carlos Navas (Barcelona)



Es posible que tengas la consola colocada verticalmente, cosa no muy recomendable y que no deberías hacer, ya que a veces, esto hace que se rayen los juegos, ya que en esa posición el Cd puede moverse debido a las vibraciones de la PS2. Si tienes colocada la consola de manera horizontal (lo normal, vamos) deberías ir a la tienda donde compraste el juego y hacer que te lo cambien, ya que lo más seguro es que tenga algún fallo. Si te hace el ruido con otros juegos, es cosa de la consola y no tendrás más remedio que llevarla al servicio técnico oficial de Sony.

LA VELOCIDAD DE LECTURA DE PS2

Hola Gertru, me gustaría preguntarte una cosa, es que soy novato en esto de las consolas y quisiera saber si la PlayStation 2 lee los cd's de PSOne a una velocidad de 24X, o con la velocidad de PSOne, que es de 2x? Muchas gracias de antemano por todo.

Anónimo (e-mail)

PlayStation 2 lee los cds de PSOne a 24x, que es la velocidad normal de lectura de la consola, pero si quieres, tienes la opción de desactivar esto (Fast Load), porque hay algunos juegos que no se leen bien a esa velocidad, aunque son muy pocos.
Yo no te recomiendo que bajes la velocidad de lectura, porque de esta forma también se reducen un poquito los tiempos de carga de los juegos de PSOne.



COMPATIBILIDAD DE LA MEMORY CARD DE LA PS2

Quería saber si puedo grabar partidas del juego *FFVIII* en la PS2 con una Memory Card de PS2.

Almudena Cuevas (Madrid)

La Memory Card de PS2 no es reconocida por los juegos de PSOne. Necesitarás una Memory Card de PSOne, que sí funciona perfectamente en la PS2.





ABRIR PUERTAS EN DARK CLOUD

¿Cómo puedo abrir puertas con Ruby?

Alberto (e-mail)

Usa el botón R2 para poner la vista en primera persona. Después, dispara directamente a la gema de la puerta. Cada gema tiene un color distinto, equivalente a cada elemento. Si la puerta no se abre, cambia el atributo elemental del arma de Ruby y prueba otra vez hasta que se abra.

¿GALERIANS 2 PARA PLAYSTATION 2?

Quisiera saber si es cierto que *Galerians 2* saldrá para PS2 y cuándo. Espero que no sea así, y que salga finalmente para PSOne. Gracias y un saludo para toda la redacción.

Angel Ballesteros (Málaga)

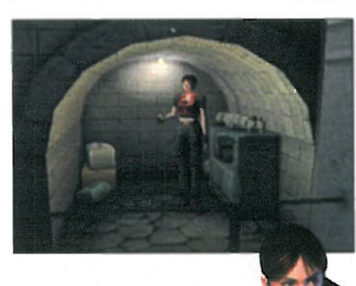
Pues no sé dónde has oído ese rumor, pero la verdad es que no se sabe nada del asunto. Ha habido rumores que decían que se iba a hacer una segunda parte de este estupendo juego, pero que de hacerse, saldría indudablemente para PS2, cosa lógica, teniendo en cuenta el potencial de la consola y el hecho de que los programadores se están volcando más con la 128 bits de Sony y que cada vez haya más usuarios de PS2 demandando juegos, así que lo siento, pero me parece que de salir alguna vez *Galerians 2*, tendrías que comprarte una PS2 para poder disfrutar de él.



ATASCADO EN EL CD 2 DE RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Me he quedado "estancado" tengo una guía pero no consigo pasar de un punto, así que espero que me podáis ayudar.
Estoy en la Antartida, cuando se provoca el escape de gas, la guía me dice que tengo que coger una válvula e ir a la sala de minas y cerrar el escape, pero cuando voy, me dice algo de una figura octogonal, y ya no sé que hacer. Me estoy volviendo loco.

Roberto (e-mail)



¡¡Así que acudiendo a las guías de la competencia y luego pidiéndonos ayuda a nosotros!! Eso te pasa por no haberte esperado un poco, porque en el nº 33 de PlayManía tienes una estupenda y detallada guía del juego, pero bueno... Lo que tienes que hacer es adaptar la válvula, que tiene la cabeza cuadrada, a la forma octogonal que tiene el agujero de la tubería para que encaje y puedas cerrar el escape de gas. Para ello, dirígete a una sala cercana que tiene, además de unas cintas, una hierba verde y otra azul, una máquina en un rincón. Es una moldeadora de metal, por lo que si usas en ella tu manija, obtendrás lo que necesitas para usarlo en la dichosa tubería.

EL CAMINO A SEGUIR EN WINBACK

Hola, soy Luis, de Girona, me he pasado los dos primeros niveles de *Winback*, llego al tercero donde sale el primer miembro del equipo, que enseguida es eliminado por francotirador, pues bien, elimino a todo bicho viviente, desactivo todas las barreras láser y todo lo demás, pero llega un momento que los dos únicos caminos que puedo seguir, están bloqueados por un camión cada uno. En el nivel al anterior consegui una C4, que supongo que la tengo que utilizar ahora, pero no sé cómo.
¿Qué tengo que hacer?

Luis Lloret (Girona)

Tras uno de los camiones hay una ametralladora estática que te estará dando guerra (aunque a lo mejor ya la has "despachado"), así que estando escondido tras uno de los camiones, rodea la zona usando el semicírculo de cajas bajas hasta salir por el fondo o, si lo prefieres, coloca la carga de C4 junto al parapeto de la ametralladora y detónala para hacer saltar por los aires al soldado que hay allí. Si haces esto último, podrás



atravesar esta zona tranquilamente. Ahora, de los dos caminos posibles, es decir, el área que hay frente a la ametralladora y la zona que queda a la derecha de la misma, elige esta última y dispara al interruptor amarillo que verás allí. A partir de aquí, sigue tú solito, ¿vale?

¿JUEGO DE FF: LA FUERZA INTERIOR?

Hola Gertru, eres la mejor, la más guapa, la más bonita...y me gustaría que contestaras a una pregunta que tengo. He visto la película "Final Fantasy: La Fuerza Interior" y he salido alucinado. ¡¡Es increíble!! Mi pregunta es, como seguidor de la saga, si Square va a hacer un juego basado en la película o no. Muchas gracias y un beso.

Emilio Barcas (Madrid)



Muchas gracias por tus comentarios y elogios, querido Emilio, coincido contigo plenamente en tu opinión sobre la película de *Final Fantasy*, pero lamentablemente, y cosa lógica por otro lado, no va a haber ningún juego basado en la película. No creo que haya entrado en los planes de Square en ningún momento hacerlo, más aún cuando *FFX* ya está en Japón y *FFXI* está previsto para el año que viene, ambos con argumentos distintos a los de la película, como viene siendo habitual en la saga. Otro beso para ti.



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

¿Cuántos F1 hay?

Hola, tengo desde hace poco el *GT3* y es una pasada. Hasta ahora he conseguido 4 F1, pero no sé cuántos hay en total. Me parece que hay 8, pero no estoy seguro. ¿Me lo podéis decir? Gracias.

Gran Turista nº1 (e-mail)

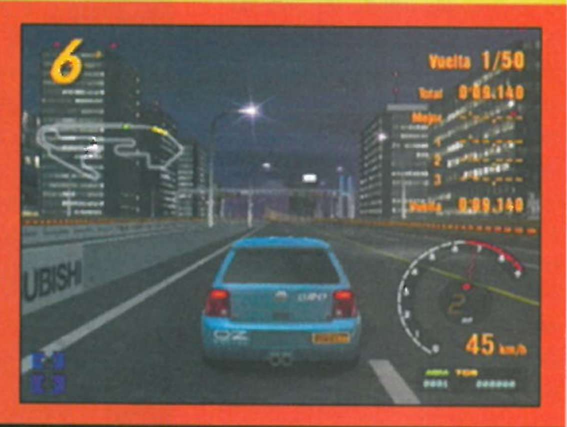
En total, existen 4 F1 modelo Polyphony (001) y 4 (002), todos con distintos colores.

Más dudas

Hola, tengo un problema con el *GT3* y es el siguiente: pruebo más de una vez a quedarme el último en cualquier carrera, hasta el punto de permitir que el primero me saque una una ventaja de 12 ó 15 segundos, y luego, en una vuelta y media (casi dos), ya estoy en primer lugar. Llegando al final llevo una ventaja de entre 2 ó 4 segundos sobre el segundo. Pues bien, ¿entonces por qué pierdo 12 segundos en menos de 2 vueltas y apenas 3 ó 4 en 3 vueltas? Es como si los otros coches me estuvieran esperando...

Rubén Menéndez (Valencia)

Tienes que tener en cuenta que, por lo general, se suelen ganar las carreras con una ventaja mínima, a no ser que tengas un cochazo, y puedas sacarle tranquilamente una ventaja más holgada al segundo competidor (cosa por otro lado obligada en la Liga Profesional si llevas tiempo jugando). También es bastante posible que dependiendo de tu nivel y tu forma de conducción, los oponentes corran de una manera u otra, algo parecido a la opción del modo de 2 jugadores para dar ventaja al segundo clasificado.



¿Merece la pena comprarse el volante?

Hola: me pille el *GT3* y estoy alucinado. El problema es que me gustaría comprarme el volante, pero no sé si merece la pena, ya que de momento está algo caro y si se lo pido a mi padre me mata. ¿Es tan bueno como dicen?

Samuel Tordiz (Toledo)

Bueno, eso siempre va en función de los gustos, y, aunque es cierto que con el Dual Shock 2 se maneja bastante bien y que el volante aún no está al alcance de todos los bolsillos, después de haberlo probado no puedo decir otra cosa que la sensación que se siente conduciendo un coche en el juego con el volante específico de *GT3* es ¡¡alucinante y completamente real!! Todo está cuidado y responde muy bien. Si de verdad, tú o tu padre sois amantes de la velocidad consolera, no deberíais prescindir de este volante, así que aprovecha para pedir tu regalo de cumpleaños si aún no ha sido o pide el regalo de Navidad por adelantado, ¡verás que gozada!



COCHES SECRETOS EN MIDNIGHT CLUB

Tengo el juego *Midnight Club Street Racing* y gustaría saber donde está el segundo coche oculto de Nueva York. Ya tengo uno que se llama Marauder, pero no sé cuál es el otro ni dónde está. ¿Cuántos y cuáles son los coches ocultos de Londres? Muchas gracias por atender mi duda.

Roberto Sanz (e-mail)

Los dos de Nueva York son el Marauder y el Super Taxi; para conseguir este último, ve a la zona redonda de Manhattan, pero no entres en el túnel FDR, ve sobre él para llegar a un parque. Echa un vistazo hasta que encuentres una especie de fuerte con una rampa. Vuelve para atrás y coge carrerilla, ya que necesitas bastante velocidad antes de lanzarte por la rampa. Una vez que estés bastante lejos, acelera a fondo y dirígete hacia ésta lo más rápido posible y llegarás al tejado de un pequeño edificio. En este tejado se encuentra el coche. En Londres hay 3 coches secretos más: el Karuma Fassuto GR, el Karuma Fassuto GS y el Karuma Fassuto GT.



ACCEDER AL SUBMARINO EN RED FACTION

Hola a toda la gente de la redacción, soy Silvia (de Madrid) y tengo el juego *Red Faction* para mi estupenda PlayStation 2. Tengo un problema y espero que puedas ayudar, amiga Gertru, verás, estoy en la zona llamada "Sub Bay", que es una especie de puerto de atraque subterráneo y veo el submarino colgando en el aire. Disparo a una cuerda que hay sobre él pero no consigo que caiga. ¿Qué puedo hacer? ¡¡Help, help!!

Silvia Muñoz (Madrid)

LA CÓMIC CONSULTA

No podía ser de otra manera, nuestra intrépida Gertru se ha puesto al volante para enseñarnos un pequeño truco a la hora de ajustar la velocidad de nuestro coche en *GT3*.

JUEGO: Gran Turismo 3 A-Spec

OBJETIVO: Ajustar la velocidad punta

UNO DE LOS PROBLEMAS MÁS FRECUENTESQUE OS ENCONTRARÉIS CON DETERMINADOS MODELOS ES LA PÉRDIDA DE POTENCIA AL LLEGAR A LA VELOCIDAD PUNTA DEL COCHE. SIN RAZÓN APARENTE EL COCHE REDUCIRÁ AUTOMÁTICAMENTE SU VELOCIDAD UNOS CUANTOS KILÓMETROS, DANDO A NUESTROS RIVALES UNA GRAN VENTAJA SOBRE TODO EN LOS TRAMOS RECTOS.

NO ES JUSTO!! DESGRACIAOSSS! MI COCHE IBA CORRIENDO MÁS RAPIDOOOOOOOOO!!!

AAHHHHH HHHHHH!!!

BROOUMM

ESTE PROBLEMA SE PUEDE SOLUCIONAR COMPRANDO LA TRANSMISIÓN PERSONALIZADA Y DIRIGIÉNDOSE AL MENÚ CONFIGURACIÓN DE MI CASA. AQUÍ, ENTRANDO EN LA SECCIÓN DE TRANSMISIÓN,VERÉIS QUE ES POSIBLE MODIFICAR INDIVIDUALMENTE LAS REVOLUCIONES DE CADA MARCHA.

SIN EMBARGO, LO QUE INTERESA ES LA BARRA QUE APARECE EN LA PARTE INFERIOR, CON LA QUE PUEDES HACER QUE LAS MARCHAS SEAN MÁS CERRADAS O MÁS LARGAS. SI SITUAS EL INDICADOR EN EL EXTREMO DERECHO DE LA BARRA HARÁS QUE LAS MARCHAS SEAN MÁS LARGAS, CONSIGUIENDO ASÍ UN MEJOR APROVECHAMIENTO DE LA POTENCIA Y ALCANZANDO UNA MAYOR VELOCIDAD,AUNQUE A COSTA DE UNA ACELERACIÓN UN POCO MÁS LENTA.

Configuración del coche

Cambiar piezas

Configuración

Cargar Configuración

Relación de transmisión

1° 5.517

2° 3.564

3° 2.539

4° 1.902

5° 1.499

6° 1.242

7° —

FINAL 4.062

Autoconfiguración Nivel 38

Cerrado Anchura

VALE

NEGRA ME TENEIS YA...

AUNQUE ESTO SE PUEDE CONSIDERAR UNA REGLA GENERAL, NO SE PUEDE APLICAR A TODOS LOS MODELOS, YA QUE LOS COCHES DE F1 NO SE COMPORTAN DE ESTE MODO, Y EL PROBLEMA PUEDE SURGIR POR OTRA PIEZA. DISPONIENDO DE LAS MEJORES PIEZAS ES POSIBLE MODIFICAR CASI TODOS LOS ASPECTOS DE LOS COCHES. ADEMÁS A LA HORA DE CONFIGURAR LAS PIEZAS, CONTAMOS CON LA AYUDA DE UNA BREVE EXPLICACIÓN EN LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN, LA CUAL NOS ADVIERTE DE LOS EFECTOS QUE SUPONE, POR EJEMPLO, SUBIR O BAJAR LOS AMORTIGUADORES UNOS MILÍMETROS.

HUM.... NO SÉ, NO SÉ ......

JIÁJIÁ... CON ESTOS TRUCOS NUESTROS TAXIS CORRERÁN COMO UNA BALA!! JUÁJUÁ..

RECUERDA:

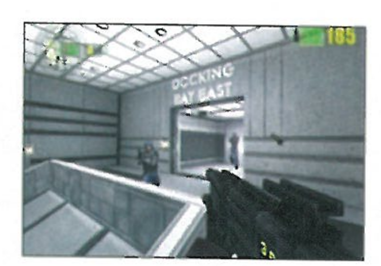
PUEDES SOLUCIONAR LA PÉRDIDA DE VELOCIDAD GRACIAS A LA AUTOCONFIGURACIÓN, ABRIENDO TODO LO QUE PUEDAS LAS MARCHAS...

..... SI COMPRAS LA TRANSMISIÓN PERSONALIZADA PUEDES REALIZAR TUS PROPIOS AJUSTES A LAS REVOLUCIONES DE CADA MARCHA.

ESTO, SEÑORITA..

SERIA TAN AMABLE DE CONFIGURAR LA TRANSMISIÓN A MI MONOPATÍN, MIENTRAS YO LA OBSERVO....???

Una de estas tres cosas: Abrirte camino hasta el interior de la sala de control y activar el interruptor para hacerlo bajar, trepar por las rejillas de soporte y saltar a la parte superior del submarino y, una vez allí, activar el interruptor manual o bien, nadar hacia el laboratorio de investigación que hay bajo el agua usando tu pistola y tu velocidad como defensa. De las tres, la más rápida es la segunda opción, aunque no está exenta de peligro.Tú decides qué opción usar.



LIADO EN EL Z.O.E.

¿Dónde puedo encontrar el "driver" para el objeto "desconocido" y por qué no puedo subir del nivel 8?

Anónimo (Barcelona)

Un objeto "desconocido" puede ser cualquier clase de sub-arma. Normalmente, esto ocurre cuando obtienes munición para el arma, pero aún no has obtenido el programa "proper .dvr" para



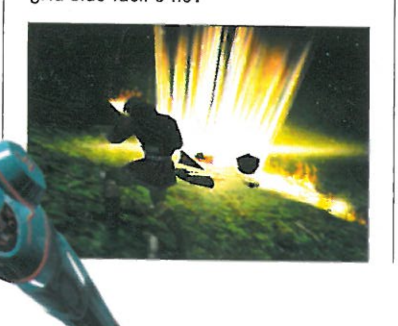
ponerla en funcionamiento. Hasta que no encuentres el programa .dvr para ese objeto "desconocido", permanecerá con esa clasificación. Con los datos que me das no puedo decirte donde encontrarlo. Tienes que mirar la lista de programas y observar cuál no has encontrado aún, entonces descubrirás el que te falta.
En cuanto a no poder subir más de nivel, eso ya es cosa del juego, nada más. No se puede subir de ese nivel, lo siento, pero la vida es así.

ACABAR CON EL GENERAL PILJAN EN SUMMONER

Hola Super Gertru, espero que estés con ánimo para responder mi carta y de paso echarme una mano con el *Summoner*, que me trae loco. No consigo derrotar a uno de los jefes, el General Piljan, y después de todo lo que he me he pasado ya, estoy que hecho humo por las orejas.
¿Me podrías echar una manita? Gracias, eres la mejor.

Benito Manzano (Valencia)

¡¡Pero que majete que eres!! Para acabar con este malo maloso, hay un pequeño truco que, si lo haces bien, no tendrás que despeinarte siquiera. Comienza la pelea y elige el "Solo Mode", hazme caso, que sé de esto un poquito. Una vez hecho esto, haz que el malo vaya hacia ti y vuelve al lugar donde estaban los Caballeros del Templo de Jade.
Si lo haces bien, los caballeros acabarán con el general y te llevarás tranquilamente toda la experiencia. ¿Ha sido fácil o no?



ONIMUSHA

La magia más poderosa

Hola Gertru, quería preguntarte cuál es la magia más poderosa del *Onimusha* de todas las que hay en el juego. Gracias.

Juan Egea (Navarra)

Sin duda alguna, Raizan´s Spell (dentro de la categoría de hechizos "Lighting"), es el hechizo más poderoso del juego. Enryuu y Shippuu tienen básicamente el mismo poder de ataque, aunque Enryuu solo ataca a un enemigo por vez.

La espada Bishamon

Querida y simpática Gertru: soy Luis Miguel, tengo 16 años y me gustaría felicitarte por tu revista, es la mejor. Tengo el *Onismusha* y quisiera que me dijeras cómo hacerme con la espada Bishamon, que me han dicho que es la más poderosa. Gracias y hasta otra.

Luis Miguel Portillas (Córdoba)

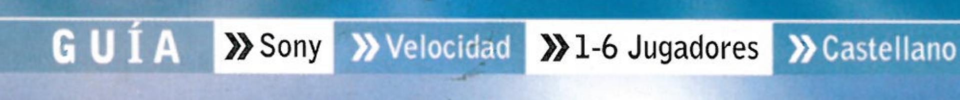
Primero tienes que atravesar la zona llamada Dark Realm (Reino Oscuro) (conseguirás el acceso a este lugar si sigues al hombre que guarda la puerta de la habitación de grabar partida en la primera planta), y avanzar todo el camino hasta llegar al último nivel, el 20. Abre el cofre del tesoro después de acabar con todos los enemigos en este último nivel para obtener la Ocarina Bishamon. Úsala en el Demon Realm (Reino Demoníaco) antes del último jefe y la conseguirás por fin. Un poquito complicado, ¿verdad?

¿Abrir puertas?

Hola, tengo el juego *Onimusha* y a veces no puedo abrir algunas puertas, ¿por qué me pasa eso?

D.E.B. (e-mail)

Puede haber varias razones, por ejemplo, que no tengas la llave indicada, que es la más común. Además, si no eres Kaede, no podrás abrir todas las puertas, ya que solo Kaede puede usar el Shinobi Kit, que es como un juego de ganzúas, que le permiten abrir puertas cerradas sin tener la llave.



GT3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Si quieres saberlo TODO sobre el mejor juego de coches de la historia, esta guía es lo que estás buscando. No nos hemos dejado nada en el tintero para darte la mejor y más completa información sobre este inigualable simulador que ha marcado una época, convirtiéndose en la referencia obligada del género.¿Te lo vas a perder?

¿Qué es GT3?

A estas alturas, todo el mundo debe saber ya que se trata de la tercera entrega de una saga que se ha ganado, por méritos propios, el entrar en la élite de los videojuegos. Una saga que marcó un antes y un después en un género tan trillado como el de la conducción allá por 1997, con el lanzamiento del primer *Gran Turismo*. Inmersos como estamos en mitad del relevo generacional, esperábamos con ansia la correspondiente adaptación de la serie a los 128 bits de Sony.

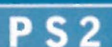
Después de alucinar con las pantallas que los chicos de Polyphony Digital iban dejando caer y tras sufrir con los continuos retrasos en el lanzamiento, por fin tenemos entre nosotros el juego de coches DEFINITIVO.

LA CONDUCCIÓN MÁS REAL.

Y decimos esto por muchas razones. Pocos juegos de hoy en día te ofrecen tantas posibilidades, en todos los aspectos. A tu entera disposición encontrarás más de 170 coches reales con los que correr en 19 circuitos a través de infinidad de competiciones. Para empezar a correr, sólo tienes que escoger entre uno de los dos modos iniciales de juego y que presentan características diferentes. El Arcade está pensado para esos momentos en lo que lo único que te apetece es correr un rato sin complicarte la vida. Sin embargo, como siempre, la modalidad estrella en la llamada Gran Turismo. Y es que es aquí donde realmente nos damos cuenta de la profundidad y complejidad con la que se ha dotado al título. En ella podrás hacer prácticamente de todo. Desde entrar en el concesionario y babear con los modelos a la venta, hasta ir al taller y modificarlos a tu gusto. Las posibilidades mecánicas son casi infinitas, ya que te permitirán ajustar todo tipo de parámetros para que la conducción sea lo más parecida posible a lo que buscas.

El número de competiciones en las que participar deja a la altura del betún a

» Memory Card 2 (420 Kb.) » Dual Shock 2 » Volante USB » +3 años » 9.990 ptas



sus competidores. Literalmente, decenas y decenas de carreras en las que participar y donde la variedad es la principal característica: de rallies, de resistencia, por modelos o marcas, según el tipo de tracción... Todo lo que necesitas para no aburrirte durante muchas, muchas semanas.

UNA EXPERIENCIA ÚNICA.

Pero donde realmente destaca *Gran Turismo 3* es en los principales protagonistas del juego: los coches. Ni más ni menos que 180 modelos reales provenientes de decenas de marcas de todo el globo y modelados con todo lujo de detalles. No sólo lucen un aspecto como nunca se había visto en un juego, sino que se comportan de manera totalmente distinta, dependiendo de la potencia, tipo de tracción y los ajustes que hayas realizado en ellos.

Pero ahí no acaba la cosa porque, ¿cuántos juegos de conducción han fracasado por una jugabilidad desastrosa? Cuando cojas en las manos el pad o el volante oficial del juego (¡qué maravilla de artilugio!) te darás cuenta de que *GT3* se encuentra justo en el extremo contrario. Es todo jugabilidad, de principio a fin. El control y la forma en que se comportan los coches están pensados para que la experiencia sea toda una delicia y, además, asequible para cualquiera.

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

Del apartado gráfico no vamos a hablar mucho, porque nada de lo que digamos hace justicia al derroche visual y técnico que se despliega en la pantalla. Polyphony ha estrujado la consola como nadie hasta ahora lo había hecho y ha conseguido que las dudas que planeaban sobre las capacidades de la 128 bits de Sony se hayan esfumado sin dejar rastro. Y eso que, según ellos, en dos meses más lo habrían mejorado...

Y es que, hay que verlo para creerlo, de verdad.

Todo en *GT3* está hecho con una obsesión por el detalle que asusta: desde la banda sonora (en la que ha colaborado hasta el mismísimo Lenny Kravitz, fan declarado de la saga *Gran Turismo*) hasta las más que asombrosas repeticiones, pasando por las casi 100 llantas diferentes con las que "maquear" a nuestro bólido.

É sta ha sido una obsesión por el detalle contagiosa y que hemos intentado reproducir en esta colosal guía que hemos preparado para ti.

Que los disfrutes, "Gran Turista".

El Modo Arcade

A pesar de que el modo estrella del juego es el Gran Turismo, siempre hay momentos en los que nos apetece echar una carrerita rápida, sin demasiadas complicaciones. Pues bien, para eso es para lo que está pensado este completo modo Arcade. En este apartado podrás encontrar distintas modalidades de juego que a continuación pasamos a explicarte una por una, para que te decidas por la que más te guste:



1 Carrera única

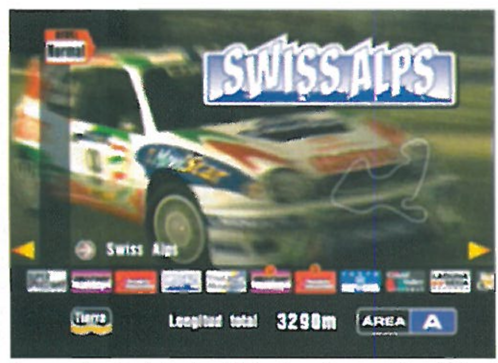
En éste modo de juego, tendrás que ir ganando las carreras de las distintas áreas para poder acceder a nuevos circuitos de otras áreas en la que la dificultad se incrementará. Para ello, tendrás distintas clases de coches que irán incrementándose a medida que vayas ganado carreras.



Igual que en las carreras del modo GT, competirás contra cinco rivales, excepto en Rally, donde sólo encontrarás a un oponente.



Para conseguir un modo de dificultad mayor, sólo tienes que pulsar L1 + R1 a la vez para conseguir el nivel "Profesional".



Para competir en los circuitos de rallies, la mejor opción es que pilotes el Subaru Impreza Rally Car Prototype modificado de tu garaje del modo GT.

Las reglas:

En este modo de juego tendrás que ir ganando carreras para obtener nuevas zonas donde hallarás más circuitos y nuevos coches para competir. Además, **encontrarás 4 niveles de dificultad: Fácil, Normal, Difícil y Profesional** (si presionas L1+R1 en la elección de dificultad). A mayor dificultad, mayor será la recompensa cada vez que cambies de área.

Si te consideras un piloto competente, compite directamente en el nivel Difícil para así ganar automáticamente las carreras en los modos Fácil y Normal.

Las clases de coches:

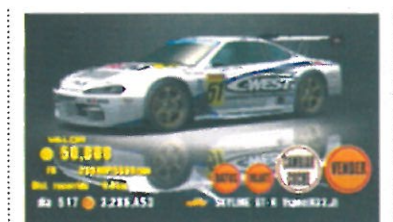
A la hora de escoger el coche, verás que **están organizados en distintas clases, siendo la C la más lenta y la E la más rápida.** Además, habrá una clase de Rally y otra donde podrás competir con los coches que haya en tu garaje de GT.

Para arrasar en todas las carreras usa, si lo tienes, un formula Polyphony.

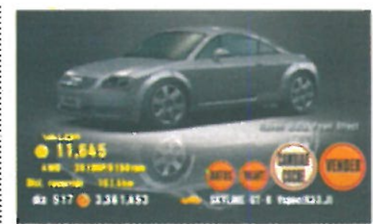
Las recompensas:

A medida que pases de zona en el nivel fácil, irás abriendo la siguiente para seguir compitiendo. Si ganas en modo Normal y Difícil, además de abrir más competiciones, conseguirás algunos coches de distintas clases. Estos son:

Área A: Mazda MX-5 Roadster (clase C) y Nissan West Razo Silvia (clase E).
Área B: Audi TT (clase B) y Lancia Delta Rally Car (clase R).
Área C: Gillet Vertigo (clase E) y Mazda RX-8 (clase A).
Área D: Nissan Z Concept (clase A) y Pagani Zonda Race Car (clase S).
Área E: TVR Tuscan Speed 6 (clase A), RUF RGT (clase A),Panoz Esperante GTR-1 (clase E) y Nissan R390 GT1 LM (clase E).
Área F: Dodge Viper GTSR, TVR Speed 12, Mazda 787 y el Toyota GT-One.



Área A. Nissan West Razo Silvia (clase E).



Área B. Audi TT (clase B).



Área C. Gillet Vertigo (clase E).



Área D. Nissan Z Concept (clase A).



Área E. RUF RGT (clase A).



Área F. Dodge Viper GTSR.



En la clase C encontrarás los modelos más lentos. Estos coches harán que ganar resulte un poco más fácil que con cualquiera de los otros grupos.



Si escoges un coche de tu garaje que se encuentra modificado, competirás contra modelos que también han pasado por el taller.

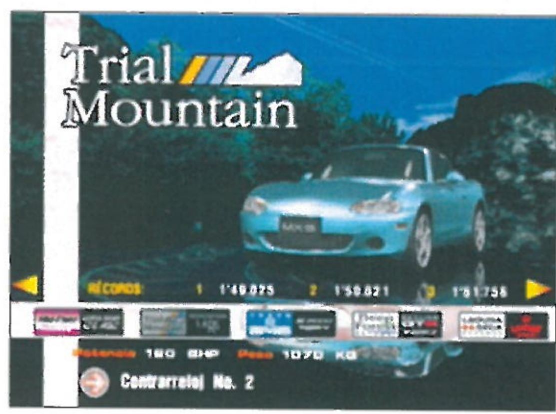


A la hora de escoger entre un coche de las distintas clases, mira cuál posee mejor conducción, velocidad y aceleración.

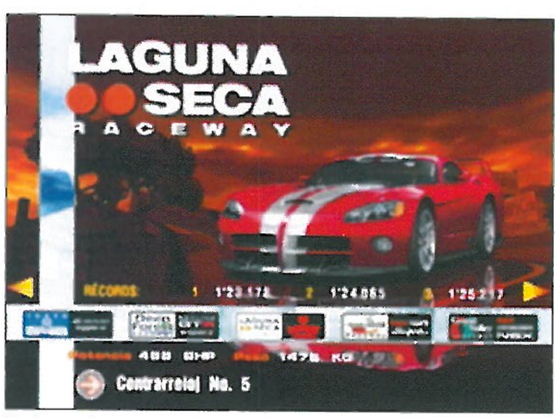
2 Contrarreloj

Este es uno de los modos más complicados de *GT3*. Lo mejor que puedes hacer es aplazar tu participación en este modo hasta que no poseas mucha experiencia y te conozcas al dedillo todos los circuitos. Coche de bonificación: Panoz Esperante GTR-1.

En este modo podrás demostrar, sin el estorbo de ningún rival, tus mejores cualidades.
Como los tiempos marcados son muy bajos, **seguramente tendrás que repetir varias veces cada circuito hasta que lo consigas**. Para que te resulte más fácil, activa el modo "coche fantasma" y podrás ver en todo momento si lo estás haciendo mejor o peor que en tu mejor tiempo. Además, deberías echarle un vistazo a la sección de análisis de los circuitos para ver las peculiaridades de cada uno.



Aunque conseguir el segundo o tercer mejor tiempo no resulte demasiado difícil, obtener el mejor tiempo no estará al alcance de cualquier piloto.



Igual que en el sexto examen del carné especial, tendrás que conseguir unos formidables tiempos con el Dodge Viper GTRS en el circuito de Laguna seca.

2.1 Mid-Field Raceway
Coche Lotus Motor Sport
Oro 1´24.993 | **Plata** 1´24.952 | **Bronce** 1´27.355

2.2 Trial Mountain
Coche Mazda MX-5
Oro 1´49.025 | **Plata** 1´50.021 | **Bronce** 1´51.756

2.3 Tokio R246: Akazaka
Coche Spoon S2000
Oro 2´02.330 | **Plata** 2´03.839 | **Bronce** 2´05.110

2.4 Deep Forest Raceway
Coche Nissan Skyline GT-R V-spec
Oro 1´26.360 | **Plata** 1´27.098 | **Bronce** 1´28.264

2.5 Laguna Seca Race.
Coche Dodge Viper GTSR
Oro 1´23.178 | **Plata** 1´24.065 | **Bronce** 1´25.217

2.6 Apricot Hill Raceway
Coche Toyota Castrol Tom´s Supra
Oro 1´15.550 | **Plata** 1´19.902 | **Bronce** 1´21.005

2.7 Grand Valley Speedway
Coche Honda Castrol Mugen NSX
Oro 1´49.453 | **Plata** 1´50.640 | **Bronce** 1´52.888

2.8 Swiss Alps
Coche Subaru Impreza Rally Car Prototype
Oro 1´23.703 | **Plata** 1´24.501 | **Bronce** 1´25.938

2.9 Tahití Mazde
Coche Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Oro 1´59.954 | **Plata** 2´01.050 | **Bronce** 2´04.647

2.10 Complex String
Coche RUF 3400S
Oro 4´49.869 | **Plata** 4´53.795 | **Bronce** 4´59.990

Como no podría ser de otra forma, la recompensa por conseguir los mejores tiempos en los 10 circuitos de contrarreloj es poder conducir el fantástico Panoz Esperante. Sin duda alguna, es uno de los mejores coches que pilotarás en la clase E del modo de carrera única.

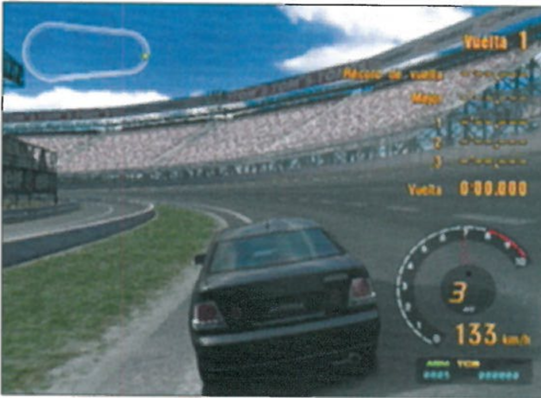
3 Carrera libre

Si lo que quieres es pasar un rato tranquilo dando vueltas a los circuitos sin competir con ningún rival, éste es tu modo de juego. Para poder correr en todos los circuitos, antes tienes que abrirlos ganando las carreras en carrera única.

Para conseguir mejorar tu técnica antes de entrar en la alta competición, esta es la opción ideal. Escoge uno de los circuitos que tengas abiertos en el modo "Carrera Única" y un coche para iniciar la carrera. Aunque no seas recompensado, adquirirás lo más importante para ganar todo lo que quieras: un pilotaje casi perfecto. Además, a medida que des vueltas a los circuitos, irás memorizando sus trazadas, algo vital para conseguir buenos tiempos cuando compitas.



Para poder correr los circuitos en 'carrera libre' antes has de ir avanzando áreas en el modo "Carrera Única" para que estos se liberen.



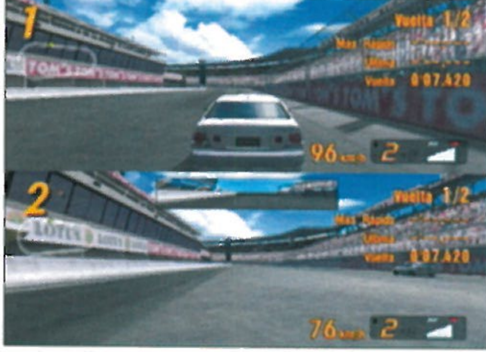
Sin presión de conseguir unos tiempos determinados ni otros coches que te impidan realizar buenas trazadas, la conducción será mucho mejor.

4 Carrera de 2 pilotos

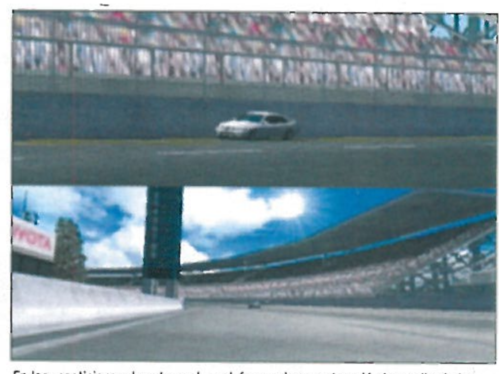
Para demostrar a tus amigos que eres mejor piloto que ellos, en este modo de juego podrás hacerlo con los coches que quieras y en el circuito que más te guste, sin otros pilotos que impidan la conducción.



Además de los cinco grupos de coches del modo Arcade, también podrás elegir los mejores coches de tu garaje.



Una diferencia de jugar en el modo "Carrera dos pilotos", es que en este último, el cuentarrevoluciones será digital.



En las repeticiones de este modo podrás ver claramente quién ha realizado las mejores trazadas de las curvas.

5 Batalla I.Link

Si posees dos consolas PS2, dos monitores y el cable I.Link podrás competir contra cualquier amigo sin tener que dividir la pantalla en dos. Sin duda, éste será un modo de juego en el que se podrá demostrar mucho mejor el nivel de conducción de cada piloto.

Para poder correr contra tus amigos sin la incomodidad de la pantalla dividida, como en los auténticos arcades tienes este modo de batalla I.Link. Para ello, sólo tenéis que conectar el cable a dos consolas con dos monitores independientes. Pero además, podrán añadirse a la fiesta hasta seis jugadores en total gracias a un Hub.



Entre todas las opciones del modo Arcade, la batalla I.Link es una de las novedades de *GT3*.



Además de usar cada piloto una pantalla independiente, también podréis competir con los coches de vuestro garaje



Este modo te permitirá jugar hasta contra cinco pilotos más en la misma carrera.

El Modo GT

En el modo estrella del juego, encontrarás tantas cosas que puedes hacer, que quizá al principio te sientas un poco desorientado. Para que aprendas donde puedes modificar, lavar o vender tu coche, entre otras muchas cosas, dentro de la ciudad de *GT* y saber si son útiles o no, vamos a analizar detalladamente cada una de las zonas.

Dentro de la ciudad de *Gran Turismo 3 A-Spec* podrás acceder a las siguientes zonas:

CENTRO DE CARNÉS

Dentro del centro de carnés podrás obtener gratuitamente todas la licencias que necesitas para poder competir.

Por orden de dificultad, de la más fácil a la más difícil, son: **B nacional, A nacional, B internacional, A internacional, Especial y Rally**.

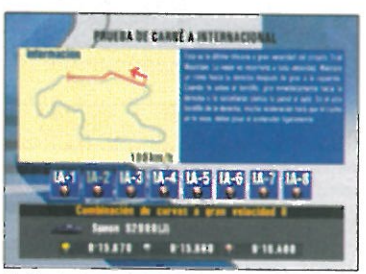
Las 8 pruebas que componen cada carné consisten en completar un trazado de un circuito determinado en los tiempos requeridos y sin salirte de la pista. Dependiendo del tiempo que hagas, serás recompensado con una Copa de Oro, Plata o Bronce, que se irá sumando a tu palmarés. Y si consigues oro en todas las pruebas de un mismo carné, además de demostrar que eres un auténtico fiera, obtendrás un coche de bonificación.

Te aconsejamos que te armes de paciencia, porque hay algunas pruebas que tendrás que repetir varias veces antes de superarlas.

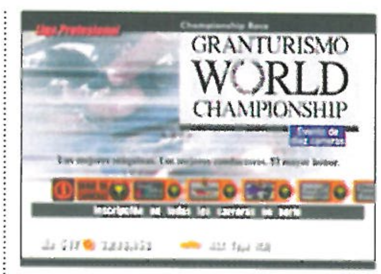
A COMPETIR

Aquí es donde realmente debes demostrar lo buen piloto que eres. Cuando entres, verás que **hay 5 ligas diferentes**. Las tres primeras, como su propio nombre indican, presentarán distintas competiciones en las que varía el nivel de dificultad, desde principiante hasta profesional. En la de Rally se te pondrá a prueba en circuitos de arena, y en la de Resistencia participarás en carreras muy, muy largas.

Dentro de cada una encontrarás "Copas" o "Retos" y Campeonatos. En las primeras, tendrás que ganar cada una de las carreras sueltas que las componen para, al final, poder disfrutar de un coche de regalo, además de una cantidad de dinero variable. Sin embargo, en los Campeonatos debes ir sumando puntos (al más puro estilo F-1) en cada uno de los circuitos con el objetivo de quedar



En el centro de carnés podrás conseguir coches de bonificación si consigues oro en todas las pruebas.



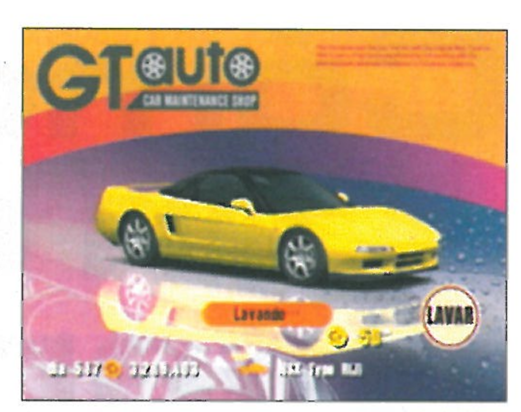
Para ganar un Campeonato no hará falta que quedes primero en todas las carreras.



Dentro de la zona de competición encontrarás distintas ligas, entre las que se encuentran las interminables carreras de resistencia.



El "mi casa", además de ver todos los coches que tienes, podrás conocer el tanto por ciento de juego que llevas completado.



3. En GT Auto, por el módico precio de 50 Créditos, podrás hacer que tu coche reluzca como el día que lo sacaste del concesionario.

el primero en la clasificación general final. Como recompensa obtendrás, siempre al azar, un coche de un grupo de tres o cuatro posibles y un buen pellizco de dinero.

Antes de inscribirte en estos campeonatos, consulta en la sección de información cuáles son los requisitos que debe cumplir tu bólido para participar. Sí eres aceptado, tendrás que luchar contra otros cinco contrincantes, a excepción de los rallies, donde te verás inmerso en un emocionante uno contra uno.

MI CASA

Aquí podrás admirar tu colección de coches, consultar el estado del juego, comerciar con otro amigo y configurar tus coches para luego probarlos en algunos circuitos de test.

Dentro del garaje, podrás escoger el coche que quieres pilotar, ver las características de todos ellos y venderlos. Cuando hayas conseguido una cantidad considerable de coches, lo mejor que puedes hacer es ordenarlos (por fecha, nombre, marca, color, precio, distancia, potencia, tracción o aspiración) para no perder demasiado tiempo buscando el que necesitas. Antes de vender los coches piénsatelo dos veces, ya que obtendrás muy poco dinero por cada uno de ellos y es posible que el coche en cuestión no se pueda adquirir en el concesionario.

En la sección para comerciar podrás vender y comprar coches de otras Tarjetas de Memoria. Lo malo es que, usando esta opción, todos los coches valen un riñón. Ya sabes, elige bien. Finalmente, en la sección de configuración podrás trastear en la configuración de los componentes de tus coches para ajustarlos a tus necesidades.

GT AUTO

En esta zona de la ciudad encontrarás todo lo que el mantenimiento de tu coche requiere.

Primero verás un **túnel de lavado** donde podrás dejar el coche más limpio que una patena y todo por el módico precio de 50 Cr. No seas "guarrete" y usa esta opción de vez en cuando, que tampoco te vas a arruinar.

Además, encontrarás un almacén donde **podrás elegir de entre cientos de llantas** las que más te gusten, aunque no obtendrás de ellas ninguna ventaja mecánica. Puede que la mejora estética sea considerable en algunos casos pero, teniendo en cuenta que el coste asciende a 500 Cr., quizá debas pensártelo bien antes de hacerlo, sobretodo si andas escaso de capital.

Finalmente, encontrarás el **cambio de aceite por sólo 250 Créditos.** Aunque puede parecerte una tontería, no lo es en absoluto. La diferencia entre tener un aceite nuevo a uno en malas condiciones puede ser de hasta 50 CV de potencia. Algo que puedes notar, y mucho, en aquellas carreras en las que los coches de tus rivales corran tanto como el tuyo.

EL TALLER

Dentro del taller es donde tendrás que dejarte la mayor parte del dinero que obtengas, para conseguir que tus coches sean más competitivos. Aunque los gastos en mejoras de un coche normalito ronden los 150.000 Cr., quedarás completamente satisfecho.

A pesar de que los componentes más apetecibles son aquellos que aumentan la potencia del motor, no debes descuidar temas como los frenos o la reducción de peso.

PRUEBAS DE COCHE

En esta sección podrás ver cómo se porta tu coche en temas como la aceleración (prueba contrarreloj de 400m. y 1.000m.) y la velocidad máxima. Gracias a éstas, sabrás cuál es el coche que más te conviene para una competición determinada. La torsión tendrás que probarla en circuitos reales.

CONCESIONARIO

El concesionario es donde podrás fundir todos tus ahorros comprando aquellos coches que necesites o que te gusten.

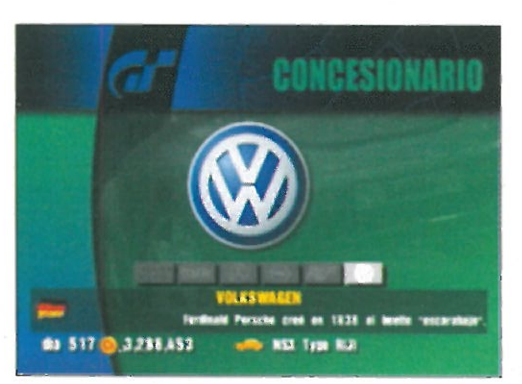
Encontrarás todos los modelos organizados por nacionalidad y, dentro de éstos, por marcas. Por suerte, la mayoría de ellos los acabarás obteniendo gratis a medida que ganes competiciones. Incluso podrás ver algunos que no se venden, por lo que tendrás que ganarlos en las carreras.



En "el taller" encontrarás todos los componentes que tu coche necesita para que pueda rendir a gran nivel en cualquier competición.



Dentro de la prueba de vehículos podrás ver la aceleración y velocidad máxima de los coches que adquieras.



Dentro de la marca Volkswagen encontrarás el New Beattle, uno de los modelos que podrás comprar nada más comenzar *GT*.

Cómo empezar en el modo Gran Turismo

Una de las cosas más complicadas de *GT3* es saber qué tienes que hacer cuando empiezas a jugar al modo Gran Turismo. Habrá decenas de preguntas que te asaltarán la primera vez que entres en este complejo modo. Pero no te preocupes, que aquí estamos para "llevarte de la mano" en tus primeros pasos como piloto profesional.

A continuación tienes todas las preguntas que se te pasaran por la cabeza cuando entres en la ciudad de *Gran Turismo*:

¿CUÁL DEBE SER MI PRIMER COCHE?

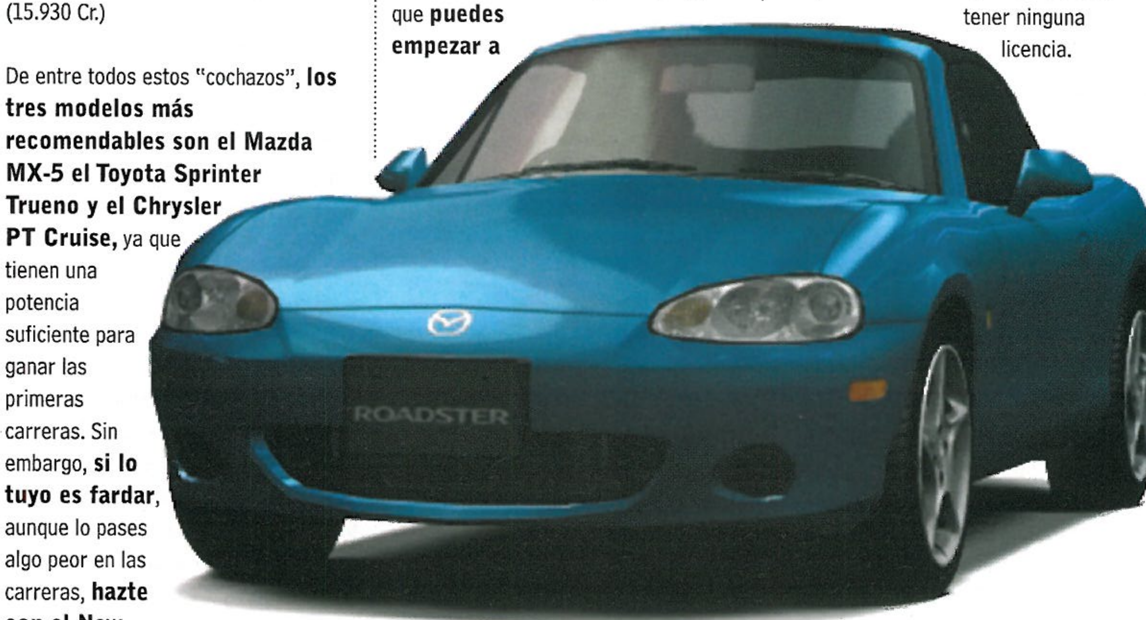
Si nada más entrar en el concesionario, no eres capaz de quitarles el ojo de encima a los bólidos más impresionantes como el Dodge Viper, el Pagani Zonda o el Mercedes SLK Kompressor, no te preocupes, nos pasa a todos. Desafortunadamente, **tendrás que ceñirte a los tristes 18.000 Créditos con los que cuentas al inicio y que sólo te darán para hacerte con uno de estos coches:**

- Daihatsu Cuore TR XX Avanzato R (11.140 Cr.)
- Daihatsu Sirion X4 (13.900 Cr.)
- Mazda Demio GL-X (14.000 Cr.)
- Mazda MX-5 (16.900 Cr.)
- Mazda MX-5 (17.000 Cr.)
- Suzuki Alto Works (12.220 Cr.)
- Toyota Yaris Euro Edition (12.880 Cr.)
- Toyota Sprinter Trueno GT ARX (13.550 Cr.)
- Toyota Yaris RS 1.5 (14.530 Cr)
- Chrysler PT Cruise (17.980 Cr.)
- Volkswagen New Beattle 2.0 (15.930 Cr.)

De entre todos estos "cochazos", **los tres modelos más recomendables son el Mazda MX-5 el Toyota Sprinter Trueno y el Chrysler PT Cruise,** ya que tienen una potencia suficiente para ganar las primeras carreras. Sin embargo, **si lo tuyo es fardar**, aunque lo pases algo peor en las carreras, **hazte con el New Beattle**.

¿NECESITO ALGUNA LICENCIA AL PRINCIPIO?

Como ya es tradición, uno de los "deberes" más duros del juego es la obtención de las distintas licencias de conducción. Pero no te preocupes, ya que **puedes empezar a correr sin ninguna de ellas.** Además, si eres un novato en la saga, lo mejor que puedes hacer en primer lugar es familiarizarte con el "tacto" del juego, corriendo en aquellas competiciones en las que no necesitas tener ninguna licencia.



El Mazda MX-5 es un excelente coche para empezar tu carrera como piloto de GT3.



Al empezar, tan sólo tendrás opción de victoria en una de las dos primeras carreras libres por culpa de la poca potencia de tu primer coche.



Aunque haya auténticas maravillas dentro del concesionario, como puede ser un RUF 3400S, tan sólo podrás acceder a 9 modelos en tu comienzo.



Dentro de "mi casa" podrás ver el estado del juego y escoger de entre los coches que vayas consiguiendo en el garage.



Hasta que no poseas una buena conducción y unos días de experiencia, no intentes aprobar ninguno de los carnés, ya que te resultará muy complicado.



Antes de escoger de entre los nueve primeros modelos que podrás comprar en tus inicios, échale un vistazo a nuestras sugerencias.



Aunque en tus comienzos te pierdas entre tantas opciones de la ciudad, enseguida te acostumbrarás a todos sus apartados.

Sin embargo, si te crees todo un piloto o ya tienes experiencia con los anteriores *GT´s*, nada mejor que poner a prueba tu habilidad con el carné más asequible, el B Nacional, para continuar más tarde con el resto de licencias.

BUENO, A CORRER, ¿POR DÓNDE EMPIEZO?

Tanto si ya tienes algún carné como si te has dirigido directamente a las competiciones, **tu primera visita debe ser a la Liga Principiante, en la zona "A Competir".** En ella, podrás adquirir la experiencia necesaria tanto para conseguir las licencias que te esperan en el Centro de Carnés como para probar suerte más tarde en el resto de las ligas. Durante estas primeras carreras, en las que ganarás con algunas dificultades, tu única preocupación debe ser la de acumular los créditos que te den como premio para mejorar tu coche en el taller. Olvida por ahora lo de ahorrar para comprar un coche nuevo y más potente. Además, podrás vender los coches que te den como regalo para obtener más capital, ya que la mayoría de ellos podrás comprarlos más tarde en el concesionario, aunque hay algunas excepciones. Se trata de coches que no se pueden adquirir a golpe de talonario, por lo que, antes de vender, mira si está disponible en el concesionario.

Sin embargo, el Suzuki Alto Works es uno de las peores opciones de inversión.

AHORA UN POCO DE MECÁNICA... ¿QUÉ HAGO?

Cuando hayas ganado algunas carreras y dispongas de algo de liquidez, ve al taller. **Lo primero que debes hacer es mejorar la potencia de tu motor**, ya que es en el apartado donde más flojean los coches inicialmente asequibles. Para ello, compra los componentes adecuados, aunque siempre mirando por tu bolsillo. Verás como con un par de cambios, el rendimiento del coche mejora espectacularmente, sobretodo en aceleración y velocidad punta.

GT AUTO... ¿QUÉ ES ESO?

Pues aquí es donde se encuentran las "pijadas" ya típicas en la serie, el lavado automático y el cambio de llantas. Es posible que te apetezca darle un toque estético más deportivo o darle brillo a tu coche, pero teniendo en cuenta el escaso capital del que dispones, déjalo para más tarde. Como novedad, **encontrarás la posibilidad de cambiar el aceite de tu coche** cuando te apetezca y por un módico precio. Aunque no lo parezca, el usar esta opción en el momento adecuado (cuando el aceite se vaya oscureciendo) puede reportarte más ventajas de las que imaginas. Entre un motor con un aceite en malas condiciones y otro en perfecto estado puede haber varios caballos de potencia de diferencia, algo de lo que no puedes prescindir en tus inicios.



Todo el dinero que consigas en tus comienzos deberás invertirlos en el taller, olvidándote de comprar coches caros.



Aunque parezca que emplear tus Créditos en mejorar el primer coche es una tontería, será necesario para ganar más dinero después en menos tiempo.



Para conseguir un poco más de potencia, nada más comprar tus primer coche pásate por GT Auto para cambiarle el aceite.

Las claves de la conducción

Para llegar a ser el mejor piloto y conseguir ganar todos los Campeonatos de las ligas, tu conducción ha de ser casi perfecta. Aunque conducir un coche más potente que tus rivales sea una forma sencilla de ganar títulos, éstos no te sabrán igual que si los ganas demostrando que eres el mejor. Y para conseguir ser el Número Uno, te serán de gran ayuda todos los consejos que a continuación te damos.

1 Aceleración

A diferencia de los demás juegos de coches, en *GT3 A-Spec*, acelerar no será algo tan sencillo como pisar el pedal a fondo. Tendrás que tener en cuenta diversos factores. Vamos a verlos.



En coches de poca potencia, no tendrás ningún problema si pisas a fondo el pedal de acelerador.



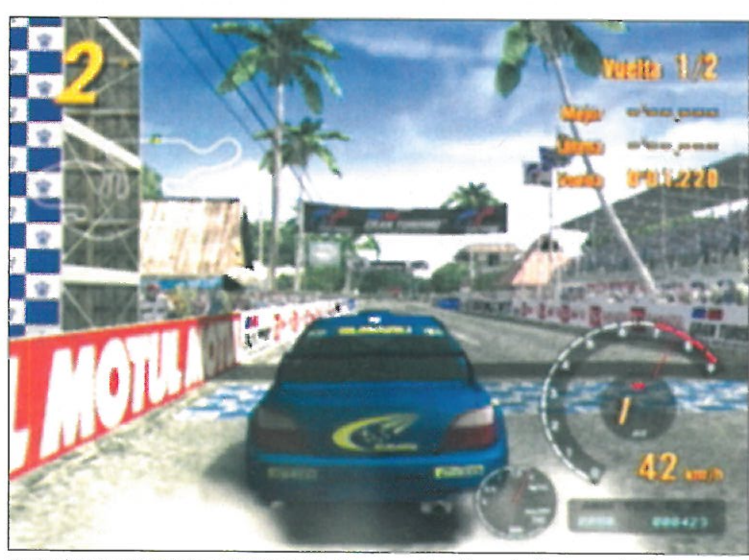
Si no tienes activado el sistema de tracción, deberás estar muy atento a los posibles trompos.

Como habrás adivinado, la aceleración es uno de los temas claves a la hora de conducir. Pero, en contra de lo que puedas pensar, no todo se reduce a pisar el pedal a fondo y esperar a que el coche gane velocidad hasta que tengas que volver a reducir. Gran parte de la culpa de esta "complejidad" la tiene el **sistema de control de tracción** con el que vienen equipados los coches y la potencia de los mismos. Si compites con un coche de poca potencia y con dicho sistema activado, todo se reduce a pisar a fondo. Sin embargo, según va aumentando la potencia del motor, la cosa se complica. En este caso, la fuerza que reciben las ruedas es tal que éstas pueden empezar a patinar sobre el asfalto, aún con el control de tracción activado, haciendo que pierdas aceleración y gasto de neumáticos.

Para saber cuando ocurre este fenómeno, sólo **tienes que observar los sistemas de control de tracción y de antideslizamiento (ASM y ATC)**. Para evitar esto y la perdida de aceleración que se produce, aprende a usar correctamente la sensibilidad de los botones analógicos o del stick derecho. Si los pulsas o empujas, respectivamente, con cierta suavidad (tampoco vayas a acariciarlo) el coche acelerará, pero sin que las ruedas patinen.

Por supuesto, sin conduces con el sistema de control de tracción desactivado, el problema se agravará aún más.

En el caso de las competiciones de Rally, puede que desactivar el sistema de tracción te ayude a derrapar con un suave giro de dirección, aunque el control del coche sea más difícil.



Donde más se aprecia la falta de aceleración por culpa de que las ruedas patinen será en las carreras de Rally. Para que esto no te suceda nunca, lo mejor que puedes hacer es no revolucionar al máximo el coche.

2 El freno

Sin duda, el buen uso del freno te aportará excelentes beneficios en la carrera. Éste te facilitará los adelantamientos en las apuradas de frenadas y evitará que seas adelantado por tus perseguidores. En este pedal es donde se ve la calidad de los buenos conductores.

Un buen conductor debe dominar a la perfección el manejo del pedal de freno si quiere ganar las carreras. Has de saber en qué momento frenar y, además, la intensidad. **La regla principal es: FRENAR ANTES DE ENTRAR EN LAS CURVAS**. Evita el frenar dentro de la misma, ya que hará que tus ruedas patinen y provocarás un cambio de dirección brusco.

Debes aprender con qué intensidad tienes que pisar el pedal de freno, fuerte o suavemente. Lo hagas como lo hagas, siempre habrá pros y contras.

Si quieres una conducción segura en la que las salidas de pista no abunden y que los neumáticos te duren, usa el freno con suavidad. Para hacerlo así, empieza a frenar a mucha distancia de la curva. Con esta última opción tendrás más posibilidades de adelantar, pero hará que las gomas te duren muy, muy poco, teniendo que entrar en boxes mucho más a menudo. Además, las salidas de pista serán más frecuentes, especialmente en las sucesiones de curvas.

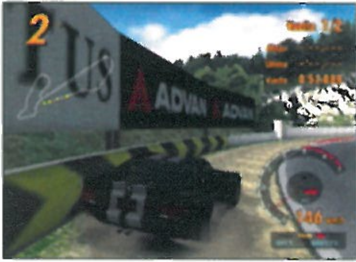


Recuerda: Frena antes de tomar la curva. Este consejo será mucho más importante si corres con un TT como el Dodge Viper.

Si la superficie está mojada o es de arena, frena siempre con suavidad para evitar que las ruedas se deslicen sobre el piso.

3 El freno de mano

Usar el freno de mano será una de las acciones más peligrosas y complicadas de realizar en la conducción durante el juego.



Si usas el freno de mano a diestro y siniestro no ganarás.



Para trazar las horquillas usa un poco el freno de mano.

Usar el freno de mano hace que las ruedas traseras se bloqueen, facilitando en lugares, como las curvas muy cerradas, el sobreviraje. Has de tener claro que el freno de mano nunca debe sustituir la labor del freno de servicio, ya que este último es mucho más eficaz y fácil de controlar.

Si te decides a usarlo en curvas muy cerradas, acciónalo después de haber girado la dirección, nunca antes. Si no lo haces así, lo único que obtendrás será un lamentable "recto".

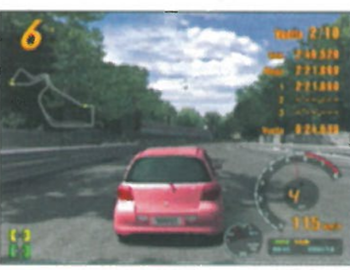
Si ves que vas a perder el control del coche o a salirte de la pista, ni se te ocurra usar la dichosa palanquita, ya que lo único que conseguirás será empeorar la situación.

4 El cambio de marchas

Sin duda, una de las acciones más complicadas de la conducción es el uso manual del cambio de marchas. Sólo los pilotos expertos sabrán en qué momento hay que subir o bajar de marcha para conseguir la mejor aceleración.

Sólo los pilotos más expertos se atreven a llevar cambio manual. Si eres uno de ellos, presta atención a nuestras indicaciones.

Una buena conducción requiere unos cambios de marcha perfectamente sincronizados, para que el motor pueda transmitir la potencia que requiera el coche en cada momento. Como regla general, deberás cambiar a una marcha superior cuando la aguja del cuentarrevoluciones vaya a "pisar" la zona roja. Pero esto cambia si te encuentras en una cuesta arriba, ya que tu coche necesitará más potencia, con lo que deberás alargar más la actual marcha. Si tu coche no es muy potente y notas que en el ascenso empieza a perder velocidad, reduce para conseguir más potencia.



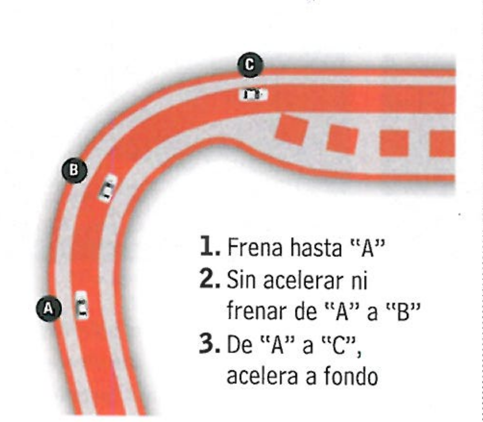
Si alargas las marchas, el cambio manual de las marchas resultará más sencillo.



Guíate por el sonido del motor para cambiar de marcha y no tener que mirar continuamente al cuentarrevoluciones.

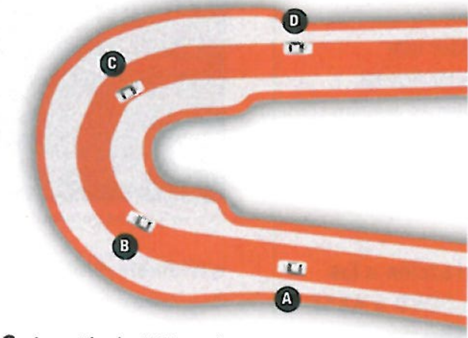
5 Trazado de las curvas

Aquí es donde un buen piloto demuestra su destreza al volante. Saber trazar los distintos tipos de curvas hará que puedas recorrerlas a la máxima velocidad posible, reduciendo al máximo los tiempos finales de cada vuelta.



1. Frena hasta "A"
2. Sin acelerar ni frenar de "A" a "B"
3. De "A" a "C", acelera a fondo

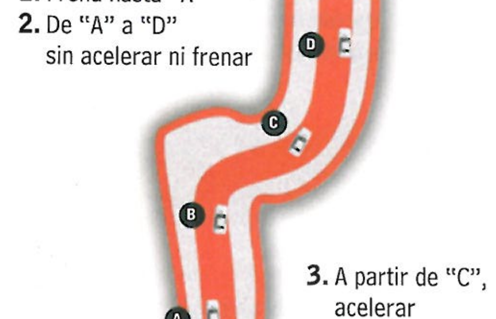
1. Frena hasta "A"
2. Sin acelerar ni frenar de "A" a "C"



3. A partir de "D" acelerar

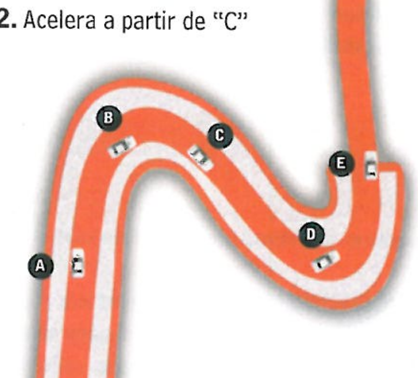
1. Frena hasta "A"
2. De "A" a "D", regula velocidad con el acelerador
3. En "D" acelera a fondo

1. Frena hasta "A"
2. De "A" a "D" sin acelerar ni frenar

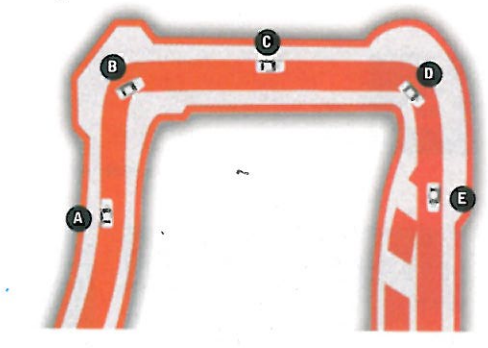


3. A partir de "C", acelerar

1. Reduce con freno hasta "C"
2. Acelera a partir de "C"



1. Frena hasta "A"
2. De "A" a "C" sin acelerar ni frenar
3. A partir de "D" acelera



6 Adelantamientos y rebufo

Un control absoluto en la técnica del adelantamiento será necesaria si quieres acabar las carreras en primera posición.

Las formas de adelantar

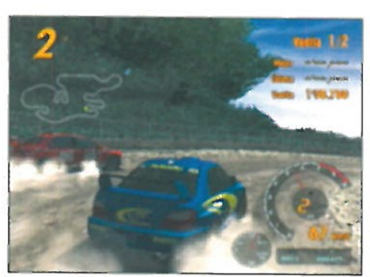
Aunque cada uno adelanta cuando puede, **existen principalmente tres momentos para hacerlo: a la salida de una curva, por velocidad punta en una recta larga o apurando la frenada en una curva cerrada.**

Para realizar el primero y el segundo de ellos, "sólo" necesitas un coche más potente que el de tus rivales, con una mayor aceleración y velocidad punta. El tercero si requiere algo más de técnica. Para que todo salga bien, tendrás que ir muy pegado al rival que te precede y colocarte en el interior de la curva mientras retrasas lo máximo posible la frenada. Así lograrás colarte por el interior durante la trazada. Pero para evitar que vuelva a colocarse delante de ti, debes asegurarte de que le cortas su trayectoria al salir de la curva.

El rebufo

Uno de los peores problemas a los que se enfrentan los constructores de coches es la aerodinámica, o lo que es lo mismo, la resistencia del coche contra el aire. Cuanto menor sea ésta, menos le "cuesta" al coche avanzar y, por tanto, la velocidad puede ser mayor.

Una forma de minimizar esta resistencia es usando **la técnica del rebufo, aunque sólo es apreciable en circuitos que tengan largas rectas y a altas velocidades.**



Para adelantar, traza las curvas por el interior a una velocidad moderada para no acabar saliendote del trazado.



El rebufo será imprescindible para adelantar por velocidad cuando tu coche corra tanto como el de tus rivales.

Para realizarla, tienes que colocarte justo detrás del coche que te precede para que sea él quien corte el aire. Verás como así eres capaz de adelantarle más fácilmente. Cuando seas tú el que vas en primera posición, evita por todos los medios que tus rivales usen esta técnica, cambiando ligeramente de trayectoria en las rectas para taparles.

7 La tracción

Uno de los factores más importantes para predecir el comportamiento del coche es el tipo de tracción que utiliza. A continuación, vamos a analizar cada una de las distintas tracciones para que conozcas los pros y contras de cada modelo.

• **Coches de tracción delantera (TD o FD): Son los más sencillos de controlar y, normalmente, los de menor potencia, con lo que suelen ser ideales para principiantes.** Su principal ventaja es que no tienden a derrapar ni "culear", así que el desgaste de los neumáticos y las probabilidades de hacer un trompo son menores que con otros tipos de tracción. Sin embargo, **pecan de una enorme rigidez de dirección**, por lo que el ángulo de viraje es escaso.

• **Coches de tracción trasera (TT ó FF)**: El principal problema de estos modelos reside en la **tendencia al sobreviraje en las curvas**, debido al "culeo" de la parte trasera. Para que esto no acabe cada dos por tres en un trompo, debes saber usar perfectamente la técnica del contravolante. Además, nuestro consejo de "frenar antes de llegar a la curva y no durante" se hace en este caso especialmente importante.

• **Coches de tracción a las cuatro ruedas (4WD ó 4X4)**: Es una lástima que haya tan poco modelos con este tipo de tracción, ya que combina lo mejor de los coches de TD y TT. Sin duda, **la mejor virtud de esta opción es una estabilidad envidiable.** Podrás pasar por encima de gravilla o hierba sin que tu coche se descontrole, aunque pises a fondo el acelerador. Sobra decir que en las carreras de rallies son los amos de la pista y ningún coche de TT o TD puede hacerles sombra. Por si fuera poco, pueden alcanzar bastante potencia, con lo que podrás competir con ellos en las carreras de máximo nivel. Su principal defecto es su menor amplitud de giro, en comparación con los coches de tracción trasera, aunque tampoco supondrá un problema grave.



Organiza los coches por la tracción con L2 o R2.



El Audi S4 es un buen ejemplo de un coche 4X4.

8 Neumáticos y derrapes

Controlar los derrapes y tener en buen estado los neumáticos será obligatorio para el buen control de tu coche en las carreras.


El derrape puede hacerte perder muchos segundos si no eres capaz de controlarlo.


Intenta equilibrar el peso de coche para que el desgaste de tus neumáticos sea homogéneo.

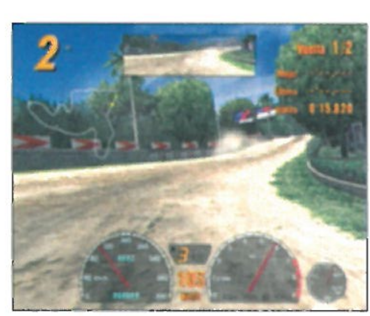
De los neumáticos depende el tomar las curvas a la mayor velocidad posible sin salirte o hacer un trompo. Unos neumáticos blandos te darán un excelente agarre, pero sufrirán un desgaste muy rápido que te hará entrar en boxes a menudo en carreras largas. Justo lo contrario pasa con unos duros, la adherencia será menor pero aguantarán bastante más.

Los derrapes en circuitos de asfalto son una maniobra muy arriesgada que pueden acabar en trompo más de una vez, así que evítalos. Si llevas un coche de tracción trasera, el problema se verá agravado por la tendencia que tienen al "culeo", así que ten mucho cuidado.
Para evitar el derrape o salir de un "sano y salvo", usa el contravolante.

9 Las superficies

El tipo de superficie determinará en buena parte el estilo de conducción que debas hacer durante la carrera.

Las tres superficies que encontrarás son: **asfalto, asfalto mojado y arena.** Como puedes adivinar, el que menos dificultades ofrece es el primero de ellos, ya que los problemas de adherencia se limitarán al estado de tus neumáticos. Sin embargo, cuando el suelo está mojado, la cosa se complica ligeramente. Las "normas" siguen siendo las mismas, pero tendrás que tomar muchas precauciones. La velocidad tendrá que ser menor, ya que la distancia de frenada aumenta, y los movimientos bruscos te causarán más problemas.
En cuanto a la arena, sólo la encontrarás en los Campeonatos de Rally, en los que dispondrás de unos neumáticos más apropiados. Aún así, tendrás que usar los derrapes para tomar la mayoría de las curvas a una buena velocidad.


La arena del piso hará que las gomas no posean buena adherencia, ten cuidado.



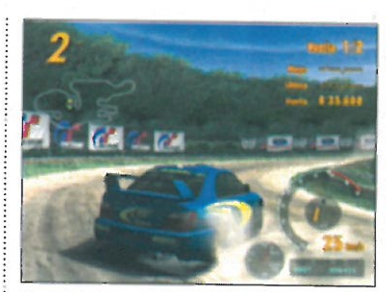
La conducción sobre piso mojado ha de ser mucho más suave para no perder el control del coche.

10 El Rally

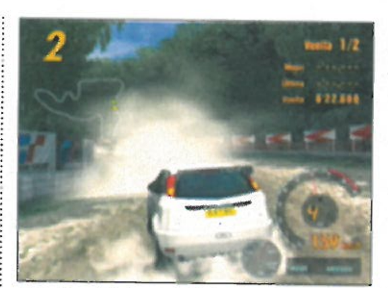
Desde la primera carrera de este tipo de competición, te darás cuenta de que las cosas cambian mucho con respecto al asfalto. Los coches se deslizarán por la arena, con lo que deberás tener un excelente control del derrape para conseguir buenos tiempos.

En estas carreras, **el coche se desplazará lateralmente con mucha más intensidad que sobre el asfalto** debido a la menor adherencia, por lo que la trazada de las curvas será diferente. Para tomarlas bien, pisa lo menos posible el freno y usa el derrape para circular a toda velocidad, sin salirte, claro. Otro de los problemas lo encontrarás si vas detrás de tu rival. **El polvo y la arena** que levanta **harán que la visibilidad a veces sea casi nula**. Desplázate hacia un lado para distinguir algo del trazado.

Para finalizar, otra detalle que hace de las carreras de rallies interesantes: los continuos baches y desniveles. Tendrás que tener especial cuidado con la dirección cada vez que veas uno.



El contravolante en las carreras de Rally es un movimiento fundamental para no hacer trompos.



No te dejes adelantar por tu rival, porque el polvo que levantará no te permitirá ver bien el trazado.

11 Consejos prácticos

Nada mejor que unos consejos prácticos y unas normas básicas de conducción para que durante las carreras no tengas ningún problema para obtener el primer puesto. Recuérdalas, y verás como no tendrás rival sobre la carretera.

Las normas básicas

- Apréndete los circuitos de memoria para saber cuáles son las zonas más complicadas.
- Mantén controlados a tus rivales más peligrosos en las carreras largas.
- Regula tus entradas a boxes teniendo en cuenta lo que hacen el resto de los coches, ya que en cada parada perderás unos 18 segundos.
- Si tienes la ocasión de atajar en alguna chicane, hazlo sin dudarlo.
- Practica el juego sucio (aunque no esté bien decirlo) echando del circuito a tu rival más peligroso.
- Si tienes oportunidad de "apoyarte" en otro coche para tomar las curvas, podrás hacerlo a más velocidad de lo habitual.
- No pierdas de vista los tiempos parciales y la distancia que hay entre tu inmediato seguidor y tú.
- No seas demasiado brusco conduciendo. Procura hacer las maniobras suavemente con la suficiente antelación. Tus neumáticos te lo agradecerán.

Clasificación de salida

Si adelantar no es uno de tus fuertes y la competencia en la carrera es muy grande, tendrás que correr las vueltas de clasificación y obtener unos buenos tiempos para que te coloquen en la primera línea de salida. La mecánica es simple: quien haga el mejor tiempo durante tres vueltas al circuito, tras una de calentamiento, será el que salga en primera posición. Además, te servirá para familiarizarte con el trazado y sus dificultades.

Los tiempos parciales

A lo largo de cada circuito hay repartidos tres o cuatro marcadores de tiempos parciales. Con la información que te faciliten cada vez que pases por ellos, podrás hacerte una idea de cómo estás llevando la carrera y el tiempo que le sacas a (o te sacan) tus rivales. Algo que aprenderás a valorar con la experiencia.

Las entradas a boxes

Sólo en aquellas carreras donde haga aparición el desgaste de los neumáticos, podrás hacer entradas a boxes. Para saber el momento en el que debes entrar en el pit, observa el cuadro de control que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla. En éste, verás como las cuatro ruedas van cambiando de color según el estado en el que se encuentren, desde el azul (perfectos) hasta el rojo (muy desgastados). Aunque ya en estados intermedios (amarillo) su adherencia no sea del todo buena, no entres en boxes y apúralos un poco, más o menos hasta que se pongan de color naranja claro, momento en el que puedes ir pensando en cambiarlos. Antes de empezar la carrera debes tener claro qué estrategia vas a usar, ya que será decisiva en el resultado final. Escoge bien los neumáticos y observa cuántas vueltas puedes dar sin cambiarlos. Nunca apures los neumáticos hasta el color rojo, especialmente en competiciones reñidas, ya que perderás el control del coche demasiado a menudo. Eso sí, ten en cuenta que aunque casi siempre merece la pena parar a cambiarlos, perderás entre 15 y 20 segundos.



Si no nos haces caso en los consejos de conducción, acabarás perdiendo el control del coche.

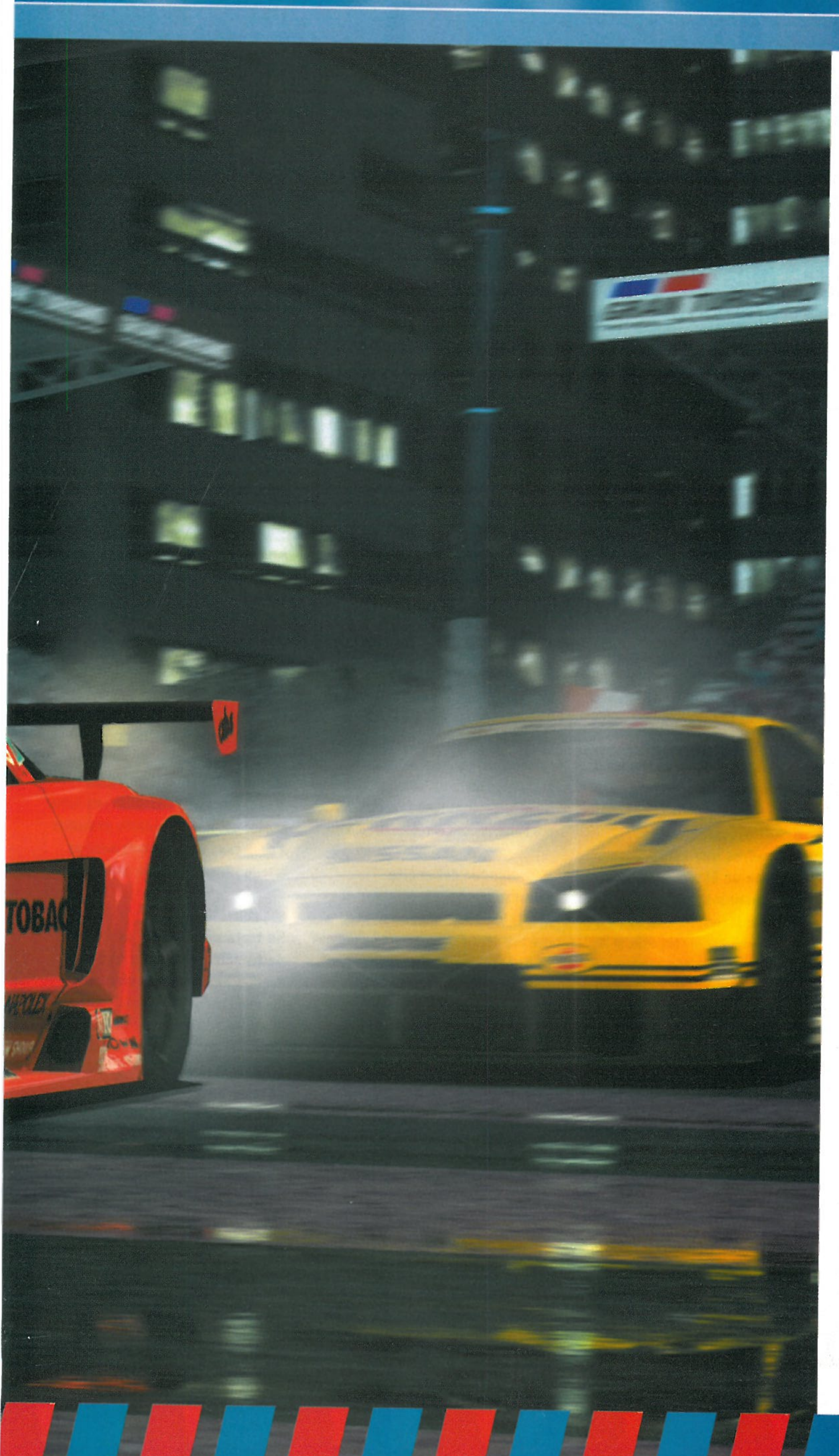


Una salida de pista sólo puede ser causa de una perdida de control derivada de una mala conducción.



La Mecánica

Uno de los apartados más complicados de todo *GT3* es la mecánica de los coches. Para hacer un buen ajuste y una buena inversión de tu dinero en el taller, has de tener unos conocimientos mínimos de mecánica. Pero si esto no es tu fuerte, no te preocupes demasiado, porque aquí estamos nosotros para explicarte para qué sirve cada uno de los componentes y ajustes de tus coches.



No sólo de coches y velocidad vive *Gran turismo 3*. Uno de los apartados en los que siempre ha destacado esta saga es en la mecánica y la configuración de los coches. Y como no podía ser menos, esta entrega viene bien cargadita de opciones y piezas con las que trastear hasta obtener ese "feeling" que estamos buscando.

CONOCE A FONDO TU COCHE

Para acertar en tu decisión, **debes conocer las características del circuito en el que vas a competir, ya que de ellas dependerán el tipo de ajustes que tendrás que realizar en tu bólido.** Piensa que, por ejemplo, en un trazado plagado de virajes, puedes conseguir una sustancial ventaja respecto a tus rivales si refuerzas la aceleración de tu coche en detrimento de la velocidad punta, ya que ésta te será menos útil por la fata de rectas donde aprovecharla. Las posibilidades son tantas como siempre: podremos ajustar la altura del coche, el desarrollo de las marchas, cambiar los neumáticos... Todo esto no tendría sentido si, como ocurre en otros títulos, los cambios no se hiciesen notar durante el desarrollo de la carrera, algo que no ocurre en *GT3*.

TODO CUENTA EN *GT3*

Un ligero ajuste en una de las piezas de tu coche puede ser lo que marque la diferencia entre la victoria y un inútil segundo puesto, tenlo en cuenta.
La ingente cantidad de opciones a nuestra disposición puede hacer que nos perdamos fácilmente y no las aprovechemos debidamente. Para ello, hemos preparado en esta sección un extenso análisis de todas las posibilidades que el juego te ofrece en este aspecto y no dejar escapar ninguna de las oportunidades que se ponen a tu alcance. Lee atentamente los comentarios que hemos incluido en la sección "Circuitos", ya que variarán según el escenario donde compitas.
De tu parte queda el que te pongas el mono de trabajo y te ensucies las manos de grasa. ¡A trabajar!

NOCIONES TÉCNICAS

Dentro del modo GT encontrarás multitud de siglas, tanto en la información sobre los coches como en el cuadro de mandos. Si no estás muy metido en el mundo del motor, quizá no sepas exactamente lo que significan. No te preocupes, en este apartado encontrarás toda la información que necesitas.

1 Cuadro de mandos

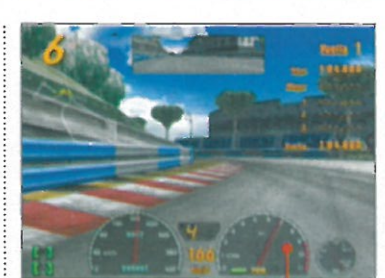
Aunque debas estar muy atento al trazado del circuito durante las carreras, tendrás que mirar constantemente con el rabillo del ojo al cuadro de mandos de tu coche. Puede que cuando seas novato te cueste, pero enseguida te acostumbrarás a ojear de vez en cuando los indicadores.



1. Este indicador será imprescindible a la hora de trazar las curvas si compites con cambio manual.



2. El buen estado de los neumáticos será imprescindible para que los tiempos de cada vuelta no se incrementen demasiado por falta de agarre.



3. Si compites con cambio manual, deberás cambiar de marcha cada vez que la aguja del cuentarrevoluciones pise la zona roja.





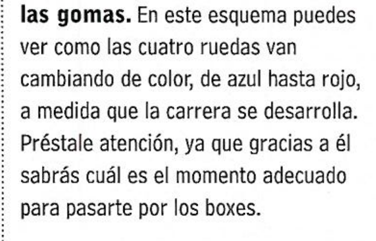
4. El indicador de frenada empezará a parpadear unos metros antes de tomar la curva y no se apagará hasta que frenes o la traces a la velocidad que sea.

1. Número de la marcha

En medio del cuentavueltas puedes ver un número de color amarillo. **Te indica en qué marcha estás circulando, excepto cuando vayas marcha atrás, momento en el que aparecerá una R de color rojo.** Para saber si debes reducir al entrar en una curva o vas bien de velocidad, mira el número que aparecerá a la derecha, en rojo, cuando te acerques a una curva, Ésta es la marcha más recomendable para tomarla y por encima de la cual tienes bastantes probabilidades de salirte.

2. Desgaste de los neumáticos

Cuando el número de vueltas sea superior a 3, aparecerá en la esquina inferior izquierda un cuadro de control del estado de las gomas. En este esquema puedes ver como las cuatro ruedas van cambiando de color, de azul hasta rojo, a medida que la carrera se desarrolla. Préstale atención, ya que gracias a él sabrás cuál es el momento adecuado para pasarte por los boxes.



3. Cuentarrevoluciones

Sólo tendrás que estar pendiente de él si juegas con cambio manual. Cuando la aguja vaya a pisar la zona roja, cambia a una marcha mayor. Por el contrario, si las vueltas bajan demasiado, tendrás que reducir para ganar "empuje".

4. Indicador de frenadas

Un piloto de color rojo situado al lado del indicador de marcha será el que te señale en qué curvas tienes que frenar. **Si se enciende, significa que vas demasiado rápido para trazar la siguiente curva con seguridad.** Cuando reduzcas lo suficiente o entres en la curva, se apagará. Si empieza a parpadear, frena inmediatamente o acabarás estampado o haciendo un trompo. Deberías tenerlo controlado por lo menos con el rabillo del ojo.

5. Indicador del aceite

Cuando necesites cambiar el aceite de tu coche, en el "cuadro" que hay debajo del cuentarrevoluciones **se encenderá, de manera permanente, un piloto rojo.**

6. Indicador del freno de mano

Si accionas el freno de mano, una lucecita situada debajo del cuentavueltas se encenderá.

7. ASM

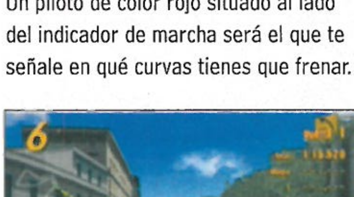
Es el encargado de detectar el deslizamiento de las ruedas. Éste comenzará a parpadear cuando los neumáticos empiecen a patinar, provocando una pérdida de adherencia. Si te encuentras en mitad de una curva cuando eso ocurra, tu coche empezará a desplazarse lateralmente hacia el exterior. Avisado quedas, chaval.

8. TCS

Se trata del sistema de control de tracción que evita que las ruedas patinen al acelerar. Éste evitará también que tu coche se retrase al acelerar o pierdas el control al salir de las curvas, siendo una herramienta imprescindible si conduces un coche potente.



5. Cambiar el aceite cuando éste se encuentre en mal estado supondrá un aumento considerable de potencia.

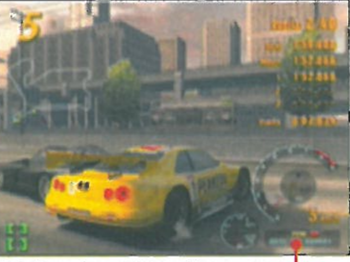




6. A la izquierda del indicador de aceite se encuentra el piloto que te señala si usas el freno de mano.



7. Sólo aparecerá este indicador si mantienes activado el sistema activo de estabilidad.

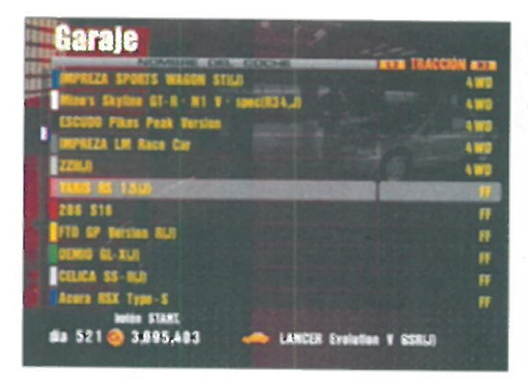




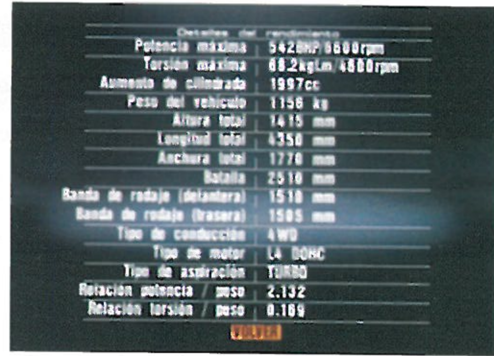
8. El sistema de control de tracción te servirá para que puedas acelerar a fondo sin el riesgo de hacer un trompo.

2 Características de los coches

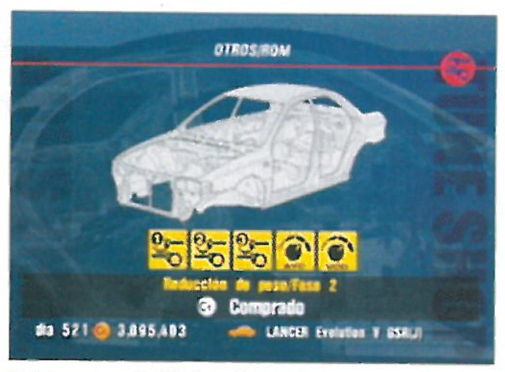
Antes de elegir el coche que quieres para competir y realizar una importante inversión en el concesionario, has de analizar detenidamente cada una de las características de los vehículos, para saber si realmente es el coche que más te conviene.



1. Una vez tengas en tu garaje más de 100 coches, ordénalos por su nombre, tracción, precio, marcas... pulsando el botón START.



2. De todos los datos de cada coche, sólo has de fijarte en los más importantes como la potencia, el peso, la tracción y la torsión.



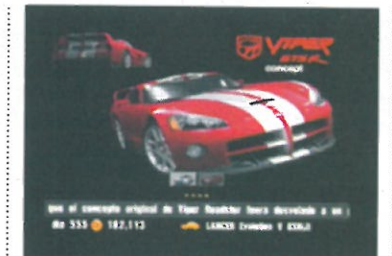
3. Algunos componentes del taller serán necesarios si quieres hacer algunos cambios en la configuración de tu coche.



5. Cuando quieras mejorar la potencia de un coche de motor aspirado, accede primero a la sección de turbo.



6. Los coches de motor turbo serán los más potentes y también los más costosos de modificar.



El Dodge Viper es un claro ejemplo de un coche de tracción trasera difícil de controlar.



El italiano Pagani Zonda es uno de los coches de motor turbo más potentes del concesionario.

1. Tipos de tracciones (FF, FR, MR, 4WD)

Esas siglas te indican cuáles son las ruedas motrices del coche. Aunque a priori parezca una tontería, pronto comprobarás que la conducción variará sensiblemente de una a otra. **Podrás encontrar coches de tracción delantera (FF o TD), trasera (TR o TT), cuatro por cuatro (4WD o 4X4) o motor central (MR o MC)**. Aunque este último indique la posición del motor, en la práctica es como si fuera un coche de tracción trasera.

2. Potencia

Será la culpable de la velocidad y aceleración que tenga tu coche y vendrá medida así: 000 B.H.P./ 0000 r.p.m. Lo único que te interesa es la primera cifra; la segunda sólo indica a las revoluciones a las que el coche alcanzará esa potencia.

3. Relación peso/potencia

Te informa de un dato tan importante como el de la potencia bruta e indica el número de kilos por cada caballo de vapor. Cuanto más baja sea esta relación, mejor será la aceleración y velocidad de tu coche. Para reducir esta cifra lo máximo posible, pásate por el taller y completa todas las fases de reducción de peso para aumentar la potencia del motor.

4. Torsión

La torsión indica la amplitud del giro que realizan las ruedas directrices de tu coche. Aunque no sea lo único que influye a la hora de trazar las curvas, ya que también lo hacen la superficie y la adherencia, será un factor muy importante que deberás tener siempre en cuenta.

5. Motor Aspirado

Es el tipo de motor más común en el concesionario y a los que no se les podrá adaptar todas las fases del turbo. Si quieres más potencia final, puedes hacerte con la "puesta a punto de motores aspirados" que, si bien no hará milagros (como en los turbo), resulta relativamente barato. Eso sí, antes de optar por esta última o por las fases turbo adaptable, mira cuál de las dos aporta más C.V. de potencia al motor y decide en consecuencia.

6. Turbo

Uno de los posibles tipos de sobrealimentación de un motor. Sirve para aumentar la presión del aire de admisión de manera que, con la misma cilindrada, el motor admita más mezcla y dé más potencia. **Son los únicos motores a los que se podrá añadir el Intercooler.**



EL TALLER

El taller será sin duda el lugar donde más créditos tendrás que invertir para poder hacer que tus coches sean lo más competitivos posible. Aunque al comienzo de tu andadura no tengas muchos créditos en tu bolsillo, no tendrás más remedio que invertirlos en tu primer coche para poder acceder a campeonatos donde obtener más beneficios.

1 Suspensiones y frenos

Tanto las suspensiones como los frenos de tu coche deberán estar en el mejor estado posible para conseguir una buena conducción y estabilidad. Si corres con un coche de competición de gran potencia, ambos componentes serán necesarios.



1.1. Suspensiones Sport

1.2. Suspensiones deportivas.



1.3. Suspensiones de servicio personalizado.

1.1. Suspensiones Sport.

Son el primer juego de suspensiones que puedes comprar en el taller. A un precio muy asequibles (3500 Cr. aprox.) y con los que podrás ajustar la dureza y el ángulo de caída, al menos a un nivel básico.

1.2. Kit deportivo.

El aumento en el precio (**7.500 Cr.** aprox.) es debido a que **estos amortiguadores pueden regularse con mucha más precisión que los anteriores. Además, podrás ajustar el ángulo de altura y el estabilizador.** Eso sí, sólo son recomendables si ya corres en competiciones de alto nivel y necesitas que tu vehículo sea lo mejor de lo mejor, claro.

1.3. Servicio personalizado completo.

Aunque resulten muy caros, (**17.000 Cr.** aprox.) **podrás ajustar con muchísima precisión todos los parámetros.**

1.4. Frenos Sport.

Con un precio muy asequible que ronda los **4.800 Cr.**, son muy importantes en coches de gran potencia, ya que **incrementarán la intensidad de la frenada, algo vital para conducir al límite.**

1.5. Equilibrio de frenos.

Por unos **10.500 Cr.** aproximadamente, **podrás ajustar la intensidad de frenado de las ruedas delanteras y traseras prácticamente a la perfección.** Gracias a este componente, conseguirás que el coche gire más o menos si eres capaz de hacer una buena puesta a punto.





1.4. Frenos Sport. Serán de uso obligatorio si conduces un coche de gran potencia.



1.5. Equilibrio de frenos. Serán necesarios para poder ajustar el nivel de frenos de las ruedas.



Si eres de los que les gusta atajar en las curvas, necesitarás unos buenos amortiguadores.


Recuerda que el volante del motor provocará una deceleración en las pendientes ascendentes.

2 Motor y tubo de escape

Junto con el apartado de turbo, ésta será la sección en la que conseguirás ampliar la potencia de tu motor al máximo. Encontrarás componentes como el chip de competición, el cual, por muy pocos créditos, conseguirá ampliar considerablemente los C.V. de potencia de tu motor.



2.1. Tubo de escape y filtro de aire deportivo.



2.2. Puesta a punto de los motores aspirados.



2.3. Rectificador asiento de válvulas.



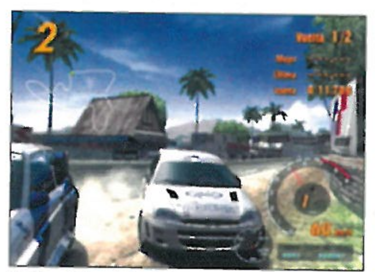
Componentes como el chip de competición o el tubo de escape conseguirán mucha potencia por pocos créditos.



La reducción de peso en los coches poco potentes será imprescindible para un buen rendimiento.



La elección de neumáticos para cada carrera será determinante para el resultado final de ésta.



El diferencial central variable sólo podrá ser adaptado a los coches de tracción a las cuatro ruedas.

2.1. Escape y filtro de aire.

Este componente hace mejorar la potencia de tu motor considerablemente, y además por un coste reducido. Podrás elegir entre los distintos modelos, que son: Sport, Deportivo y Competición, siendo este último, como es natural, el más caro de los tres, con un precio aproximado de 5.000 Créditos. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que **se trata de un componente no configurable** que no podrás adaptar en ningún momento a las circunstancias. Es decir, lo tomas o lo dejas, nada más.

2.2. Puesta a punto de motores aspirados.

Como su nombre indica, **es un ajuste que sólo es compatible con los coches que tengan motores aspirados. Se divide en tres fases, las cuales irán incrementando tanto la potencia de tu coche como el precio que tengas que pagar después por ellas (¡¡hasta 70.000 Créditos "de nada" que te clavarán!!).** Antes de entrar en esta opción y dejarte los dineros, debes comprobar si tu coche soporta alguna mejora en el turbo, no vaya a ser que te gastes el dinero para nada.

2.3. Rectificado asiento de válvulas.

Otra mejora más en el motor que hará que aumente la potencia, y con ella, las prestaciones generales del coche. Y por sólo 12.000 Créditos, toda una "ganga", ¿verdad?

2.4. Equilibrado de motor.

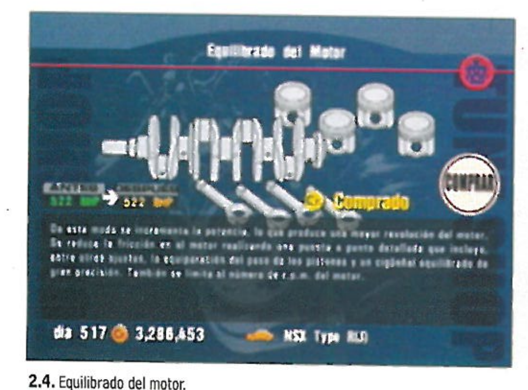
Por 12.000 Créditos, **conseguirás que el motor se "estire" más y que el roce de las válvulas se reduzca, ganando así algunos C.V. de potencia** que más tarde en algunos circuitos, Campeonatos y Ligas serán decisivos, recuérdalo.

2.5. Aumento de cilindrada.

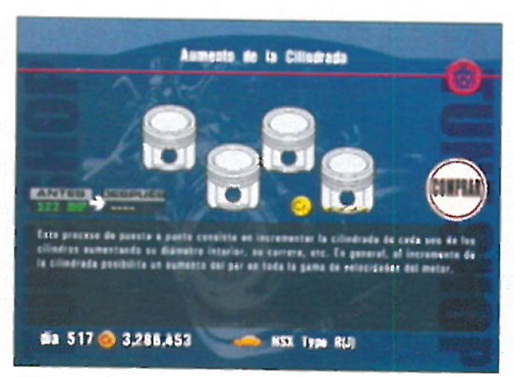
El único problema de de esta operación es que **sólo es posible realizarla en muy pocos coches, por lo que habrá que examinarla con mucho detenimiento.** Y es una lástima porque, como casi todo en este apartado, **incrementará algo la potencia del motor.**

2.6. Chip de competición.

Con semejante precio, 1.500 Cr., y la mejoría que proporciona (también en cuestión de potencia), **debe ser la primera mejora que hagas cuando ahorres algo.** Toma nota y que no se te pase.



2.4. Equilibrado del motor.



2.5. Aumento de cilindrada.

2.6. Chip de competición.

3 Tren de transmisión

Aunque todos los componentes del tren de transmisión no modifiquen ningún dato de los coches, sí serán determinantes en la conducción. Para conseguir una buena aceleración, no tendrás más remedio que invertir tus créditos en esta sección.



3.1. Embrague monodisco.



3.2. Embrague de doble disco.



3.3. Embrague de triple disco.



3.4. Volante del motor de competición.

EL EMBRAGUE.

Es el encargado de realizar el cambio de marchas del coche. Un buen embrague siempre aportará una mejoría en algo tan importante como la aceleración. **Hay tres modelos:**

3.1. Monodisco.

Por unos 1.500 Cr., obtendrás una **ligera mejora en el embrague.**

3.2. Doble disco.

Ideal para coches potentes. La mejoría en la aceleración es notable.

3.3.Triple disco.

El más caro y efectivo de los tres, aunque no es configurable.

3.4. Volante de motor.

Pieza clave para la transmisión de la potencia del motor a las ruedas. Hay tres tipos de volantes a precios muy asequibles (no pasarán de 1.100 Cr.). Aunque mejoren la aceleración de tu coche, **en las cuestas ascendentes sufrirás una sensible deceleración.**

3.5. Árbol de levas de carbono.

Se puede instalar en pocos coches. Por tan sólo 3.000 Cr. conseguirás que tu coche mejore ligeramente en aceleración.

LA TRANSMISIÓN.

Cuando conduces con el coche sin modificar, puedes notar como al trazar una curva decelera automáticamente. Para evitarlo, **elige la transmisión que más te convenga en el taller.**

3.6. Cerrada.

Su función se limitará a evitar la deceleración en el trazado de las curvas. Será la mejor transmisión si eres novato y conduces con cambio manual.

3.7. Muy cerrada.

Lo que ganas de aceleración, lo perderás en velocidad punta. Si compites con cambio manual, puede que te resulte más difícil conducir. Su precio será de unos 5.500 Créditos.

3.8. Personalizada.

Podrás configurar a tu gusto la relación de marchas ajustándola a los circuitos, para conseguir una buena velocidad punta o más aceleración.

EL DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE

Otra pieza del motor que influirá en la aceleración de tu coche.

3.9. Unidireccional.

Este diferencial ayudará a regular la aceleración de tu bólido para obtener un buen viraje. Tu conducción ha de ser mucho más suave, ya que perderás estabilidad. Es la mejor opción en tus primeros pasos (con coches TD) por su precio y sus características.

3.10. Neutro.

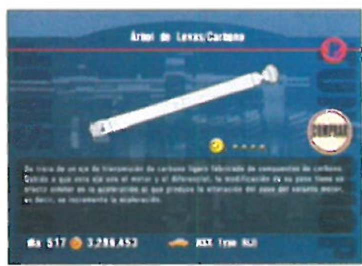
Reducirá el efecto de derrape mientras frenas al tomar las curvas. Será el más adecuado para los principiantes.

3.11. Bidireccional.

Proporcionará una excelente estabilidad al coche, evitando el derrape tanto en la aceleración como en la frenada. No se debe incorporar a coches que posean un giro escaso, ya que ese defecto puede agravarse.

3.12. Personalizado completo.

Aunque su precio sea grande (6.500 Cr. aprox.), **será necesario para poder ajustar la torsión inicial y el acelerador y decelerador diferencial autoblocante.**



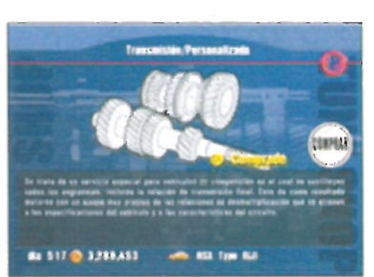
3.5. Árbol de levas de carbono.



3.6. Transmisión cerrada.



3.7. Transmisión muy cerrada.



3.8. Transmisión personalizada.



3.9. Diferencial autoblocante unidireccional.



3.10. Diferencial autoblocante neutro.



3.11. Diferencial autoblocante bidireccional.



3.12. Diferencial autoblocante personalizado.

4 El turbo

El turbo es el componente que más se apreciará en el comportamiento de tu coche en carrera, siendo capaz de doblar la potencia inicial de aquellos coches cuyo motor lo acepten. Por otra parte, el Intercooler ampliará aún más los C.V. de potencia de tu coche por muy pocos créditos.

4.1. Kit de turbo.

Compuesto de 4 fases, el turbo será el elemento que más potencia proporcione al motor. Aquellos coches que acepten las cuatro fases de ampliación del turbo, verán incrementado a más del doble su potencia inicial, algo bastante útil en determinados circuitos y pistas. El único problema es su alto coste, llegando a pagarse hasta 90.000 Cr.

4.2. Intercooler de alta capacidad.

Igual que el turbo, incrementará los C.V. del motor. Aunque claro, por sólo 3.000 Cr., no esperes milagros.



4.1. El Kit de turbo se divide en tres fases independientes que aumentarán la potencia de tu coche.



4.2. El Intercooler te permitirá, por muy pocos créditos, aumentar sensiblemente la potencia del motor.

5 Los neumáticos

A la hora de elegir los neumáticos en el taller, recuerda que no siempre las gomas más caras serán las mejores.



5.1. Neumáticos de control.



5.2. Neumáticos de Sport.



5.3. Neumáticos de competición.



5.4. Neumáticos de rally.

4.1. Neumáticos de control.

Si conduces un vehículo sin mucha potencia y buscas un excelente agarre y respuesta de la dirección por poco dinero (6.000 Cr. aprox.), estos neumáticos te interesan. **Apropiados para las primeras carreras.**

4.2. Neumáticos sport.

Diseñados para coches potentes, proporcionan un agarre fantástico que hará recortar bastante tus tiempos. El precio de estos es el mismo que en los neumáticos de control.

4.3. Neumáticos de competición.

Vitales para las pruebas en las que las gomas sufren un serio desgaste. Podrás elegir siete tipos diferentes de dureza, siendo mas caros cuánto más blandos. Un aumento en el precio no siempre es bueno.

4.4. Neumáticos de rally.

Serán obligatorios para poder competir en la dura Liga Rally. Eso sí, has de tener en cuenta el pequeño detalle de que no valen para cualquier modelo y, además, son bastante caros (25.000 Cr. aprox.).

6 Otros/Centralita

Aunque sea el apartado de componentes más caros, sus resultados en la conducción serán excelentes.

6.1. Reducción de peso.

Para mejorar la relación peso/potencia y conseguir una mejor aceleración y velocidad, **podrás reducir el peso durante tres fases encadenadas**. Su coste es bastante elevado, pero es semejante a un incremento de potencia. Además, podrás manipular la expansión y contracción de los amortiguadores.

6.2. Control AYC.

Sólo sirve para poder hacer ajustes en el control activo de dirección del vehículo. Su coste rondará los 8.000 Cr. y **sólo funcionará en unos cuantos modelos**. Una verdadera lástima.



6.1. Reducción de peso.



6.2. Control A.Y.C.



6.3. Diferencial central variable.

6.3. Diferencial central variable.

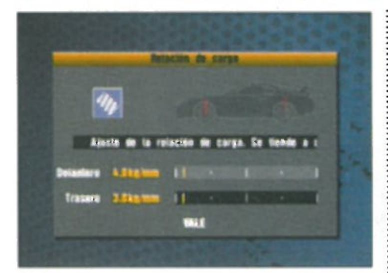
Por unos 10.000 Cr., podrás acceder al ajuste del diferencial central variable. Éste **nivela la torsión del coche** variando la tracción de las ruedas delanteras y traseras. Lo malo es que **sólo podrás ajustarlo en coches de tracción a las cuatro ruedas.**

PUESTA A PUNTO

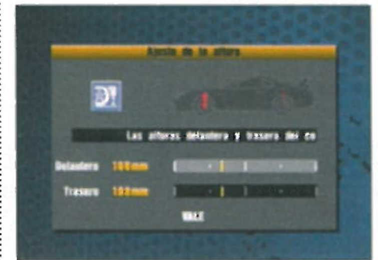
Si eres de esos pilotos inconformistas que quieren que su coche rinda al 100% en todo momento, deberás afinar al máximo el ajuste final de las características de tu coche, para conseguir una puesta a punto y una respuesta en pista perfectas. Además, también podrás modificar la configuración de tu coche ojeando los consejos generales que hay en el análisis de cada circuito.

1 Ajustes en las suspensiones

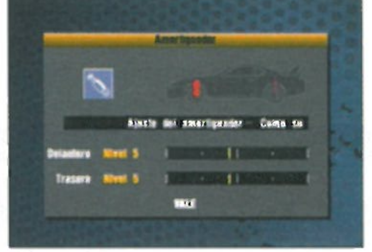
Los amortiguadores son, junto a los neumáticos, los responsables de la adherencia de tu coche al asfalto o la arena y los que determinarán el buen comportamiento del vehículo ante baches, bordillos y cosas por el estilo. Por supuesto, puedes elegirlos y configurarlos como más te apetezca.



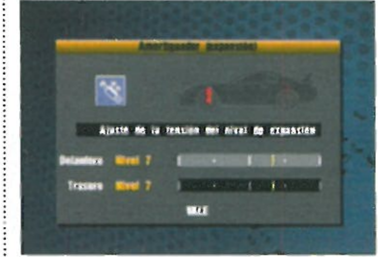
1.1. Relación de carga.



1.2. Ajuste de altura.



1.3. Amortiguador.



1.4. Volante de motor de competición.

LAS SUSPENSIONES

1.1. Relación de carga.

En aquellas carreras con muchas curvas y desniveles donde es probable que tu coche pierda estabilidad, reduce la relación de carga. Con esto conseguirás una mejor respuesta y fiabilidad en los virajes, aunque si te pasas en el ajuste, tus neumáticos lo pagarán y te durarán muy poquito, algo que no te puedes permitir.

1.2. Ajuste de la altura

Aunque una reducción de altura suponga un mejor comportamiento del coche en las curvas, es posible que pierda adherencia si te excedes. Para evitar esto, **combínalo con una suspensión más blanda.** Verás como la cosa mejora sensiblemente.

1.3. Amortiguador

10 niveles para escoger el grado de dureza que más te guste. En circuitos con piso irregular donde el agarre de los neumáticos corre peligro continuamente, ablanda un poco los amortiguadores. Justo lo contrario que si el trazado es uniforme y los desniveles no abundan.

1.4. Amortiguador (Expansión)

Cuando el coche sale de un bache, el amortiguador tiene que recuperar su posición inicial con un movimiento de expansión. Si la irregularidad es muy pronunciada, el nivel de expansión debe ser más bajo para que no tienda a "saltar". **Para circuitos de piso regular y sin "sorpresas", una expansión amplia facilitará la trazada de las curvas.**

1.5. Amortiguador (Contracción)

Por supuesto, antes de una expansión debe haber una contracción, algo que ocurre justo en el momento en el que la rueda pasa sobre el bache. Para que los amortiguadores hagan su trabajo de forma óptima, **mantén el nivel de contracción siempre un poco más alto que el de expansión.** Usa como guía las características del circuito que ya hemos explicado en el apartado de expansión.

1.6. Ángulo de caída

Este ajuste influirá sobre dos aspectos importantes de la conducción: el freno y el agarre de los neumáticos. Si escoges un nivel entre 2 y 4, ninguno de esos dos aspectos se verá muy perjudicado (ni tampoco beneficiado, claro). Ahora, **si lo que quieres son unos frenos efectivos para curvas muy cerradas, reduce el ángulo de caída.** Todo lo contrario si prefieres un mejor agarre.

1.7. Ángulo de paso

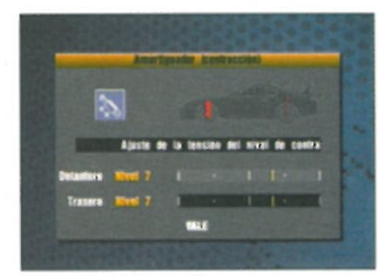
A medida que modifiques el ángulo de paso de las ruedas delanteras o traseras, el resultado cambiará.

- Delanteras: Al separar las ruedas delanteras mejorarás el agarre de éstas en las curvas, aunque perderás amplitud en el viraje. Si las juntas, el efecto será el contrario, evidentemente. Para no perder ninguna de las dos cualidades, **deja el ajuste en un nivel medio.**

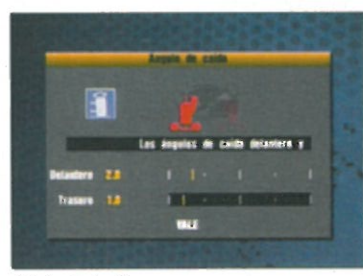
- Traseras: Una separación de las ruedas traseras tendrá el efecto contrario que en las delanteras, es decir, tenderá a girar más. Si por el contrario, juntas el ángulo de paso, conseguirás una mayor estabilidad en las rectas. Excepto en el Test Circuit y en el Super Speedway, **deberías mantener las ruedas traseras ligeramente cerradas.**

1.8. Estabilizador

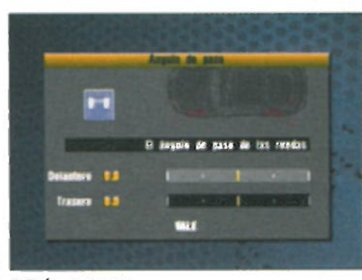
Este componente actuará como un complemento de los amortiguadores. Un alto nivel en las barras estabilizadoras supondrá un menor balanceo de la carrocería del coche. Ante circuitos con piso irregular y sucesiones de curvas, **reduce el nivel** para que el coche gire bien y se adapte perfectamente al terreno.



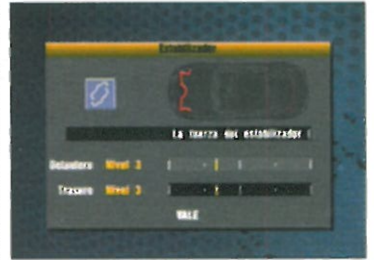
1.5. Amortiguador (Contracción).



1.6. Ángulo de caída.



1.7. Ángulo de paso.



1.8. Estabilizador.

2 Ajustes en los frenos

Un buen ajuste en los frenos, teniendo en cuenta la tracción del coche, puede ayudarte a mejorar las trazadas de las curvas.

2.1. Equilibrio de frenos

Un buen equilibrado de frenos en cualquiera de los coches que vayas a utilizar para los distintos circuitos, Campeonatos o Ligas es más que imprescindible, ya que es una de las partes del coche que más se deterioran y de la que tendrás que estar muy pendiente, recuérdalo.

Antes de ajustar este parámetro, en primer lugar mira qué tipo de tracción utiliza tu coche.

Por ejemplo, en modelos TD o 4x4, en los que el viraje es escaso, te conviene situar el equilibrado de las ruedas traseras en un nivel alto, ya que así el coche tenderá a derrapar más.

Sin embargo, para coches de tracción trasera, el ajuste debe ser el contrario, o perderás el control frecuentemente.



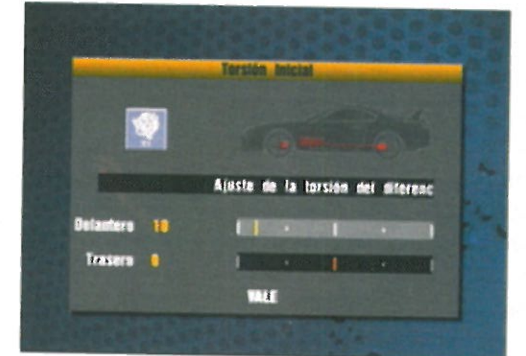
2.1. Equilibrio de frenos. Podrás variar independientemente el nivel de las ruedas.



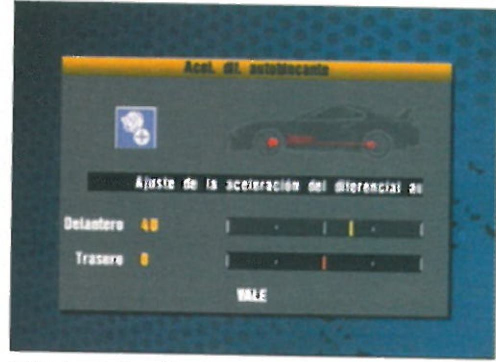
Según modifiques el nivel de frenos, el coche tenderá a sobrevirar o subvirar.

3 Ajustes en la transmisión

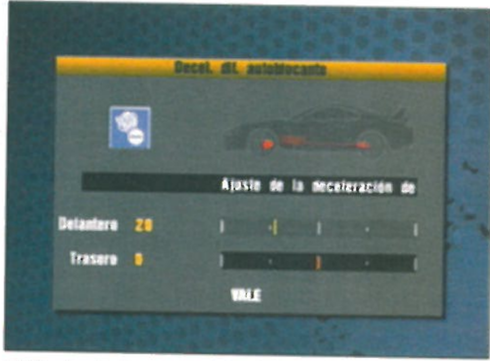
Para conseguir una buena configuración en los ajustes de la transmisión, has de fijarte en tu conducción y en la tracción del coche que pilotas.



3.1. Torsión inicial.



3.2. Aceleración diferencial autoblocante.



3.3. Deceleración diferencial autoblocantes.

3.1. Torsión inicial

Aumentar la torsión inicial supondrá una mejor estabilidad, aunque perderás giro.

Incrementa el nivel en coches de TT y redúcelo en coche 4X4 y de TD.

Verás como la conducción mejora sensiblemente.

3.2. Aceleración diferencial autoblocante

El ajuste de este componente dependerá de tu estilo de pilotaje.



3.4. Relación de transmisión.

Si cuando estás saliendo de las curvas eres de los que pisan el acelerador, lo mejor que puedes hacer es aumentar la aceleración diferencial autoblocante para conseguir reducir el derrape en esos momentos tan delicados.

3.3. Deceleración diferencial autoblocante

Si en las trazadas de las curvas, tiendes a frenar mientras recorres la curva (¡ay, esas manías!), aumenta la deceleración diferencial autoblocante.

Aunque esto te ayudará a no perder estabilidad en semejante maniobra, hará que tu capacidad de giro se reduzca, algo que no te puedes permitir si llevas un 4X4.

3.4. Relación de transmisión

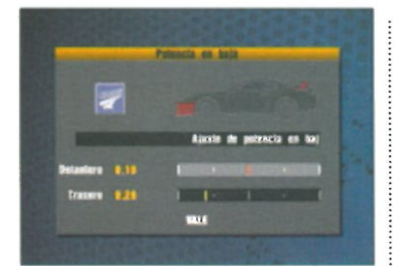
Será uno de los ajustes clave si buscas reducir tus tiempos en los diferentes circuitos. **Si acortas la relación de marchas, conseguirás una mayor aceleración, aunque perderás velocidad punta, ideal para circuitos con curva cerradas y rectas de pocos metros.**

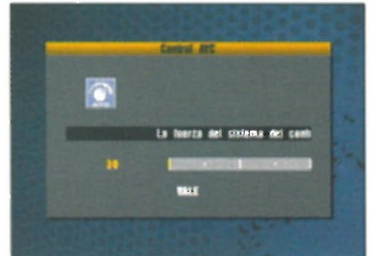
Sin embargo, si alargas las marchas, el efecto será el contrario, obteniendo una envidiable velocidad máxima a costa de una aceleración más lenta, una configuración perfecta para circuitos rápidos donde predominan las largas rectas y las curvas abiertas.

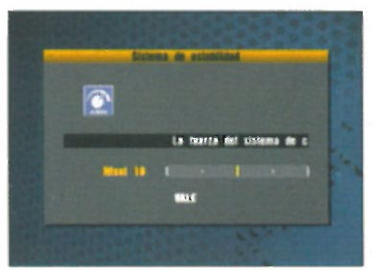


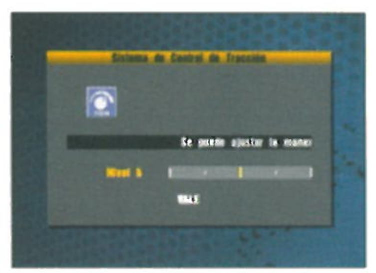
4 Tracción y aerodinámica

Tanto la tracción como la aerodinámica serán las responsables de que tu coche responda perfectamente en las trazadas de las curvas. En el supuesto de que realices una mala configuración, rápidamente te darás cuenta, ya que no podrás competir a un buen nivel.


4.1. Potencia en baja.


4.2. Control A.Y.C.


4.3. Sistema de estabilidad.


4.4. Sistema de control de tracción.

4.1. Potencia en baja

Este ajuste modifica la aerodinámica de los alerones delanteros y traseros para corregir el comportamiento del coche a altas velocidades. Si refuerzas el alerón delantero con respecto al trasero, conseguirás que tu máquina gire más en curvas por las que circulas a toda pastilla. Algo que te recomendamos, aunque sólo lo apreciarás en unos pocos circuitos.

4.2. Control AYC

Será el encargado de regular la torsión de las ruedas. Un mayor nivel incrementará el giro sin producirse ningún efecto secundario, con lo que siempre deberá permanecer al máximo. Lo malo de este sistema es comprobar que solamente se podrá apreciar en circuitos de rallies, donde conseguirás un viraje muy marcado con sólo "acariciar" la dirección.

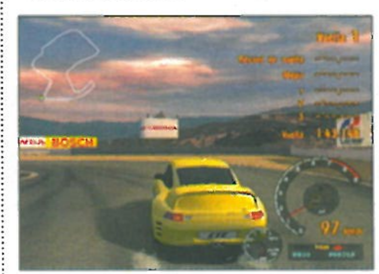

4.5. Control del central diferencial variable.

4.3. Sistema activo de estabilidad

Este sistema controla la potencia del coche para hacer que se comporte de una manera más estable. Un exceso en el nivel de ajuste provocará una ligera pérdida de aceleración, y si te quedas corto, la estabilidad se verá resentida. Lo mejor, en casi todas las circunstancias, es dejarlo en un nivel medio.

4.4. Sistema de control de tracción

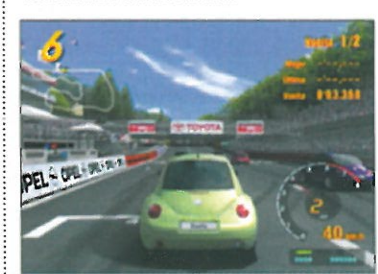
Este sistema es el encargado de evitar que las ruedas del coche patinen al acelerar con fuerza. Algo muy útil en coches que tiendan a derrapar en las curvas, como los que poseen tracción trasera. **Eso sí, si ajustas el sistema al máximo, no conseguirás sacarle todo el jugo al motor.** En los únicos circuitos en los que te puedes permitir su desconexión es en el Test Circuit y en el Super Speedway, en el resto te ayudará a que el coche no se descontrole.



Con el D.D.A. no derraparás si frenas al tomar las curvas.

4.5. Control del central diferencial variable

Un dispositivo exclusivo para coches de tracción a las cuatro ruedas, con el que podrás variar la distribución de tracción a las ruedas delanteras y traseras. Si este control lo dejas en un 50%, la distribución será uniforme y obtendrás un comportamiento puramente 4X4, con una buena estabilidad aunque escasa capacidad de giro. Sin embargo, con un nivel inferior (por ejemplo, un 10%) el tren trasero será el principal encargado del empuje del coche, haciendo que parezca que llevas un coche tracción trasera. Todo lo contrario si el ajuste es superior al 50%. **Elige conforme al tipo de circuito que vayas a correr y a tus propios gustos.**



Con el S.C.T. no derraparás en las salidas.

5 Ajustes en los neumáticos

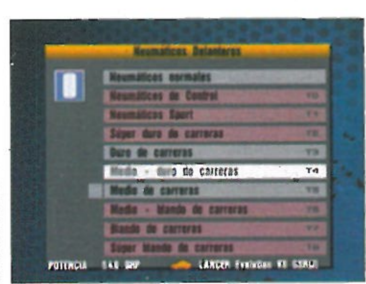
Un buen ajuste de los neumáticos evitará que pierdas el tiempo entrando más veces de lo necesario en boxes.

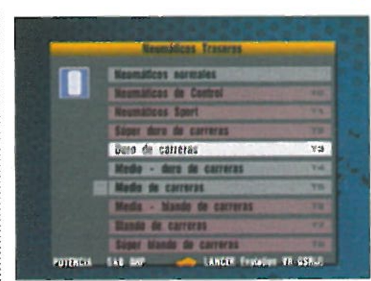
4.1. Neumáticos

La elección de los neumáticos será vital de cara a la estrategia de boxes que uses en las carreras largas.

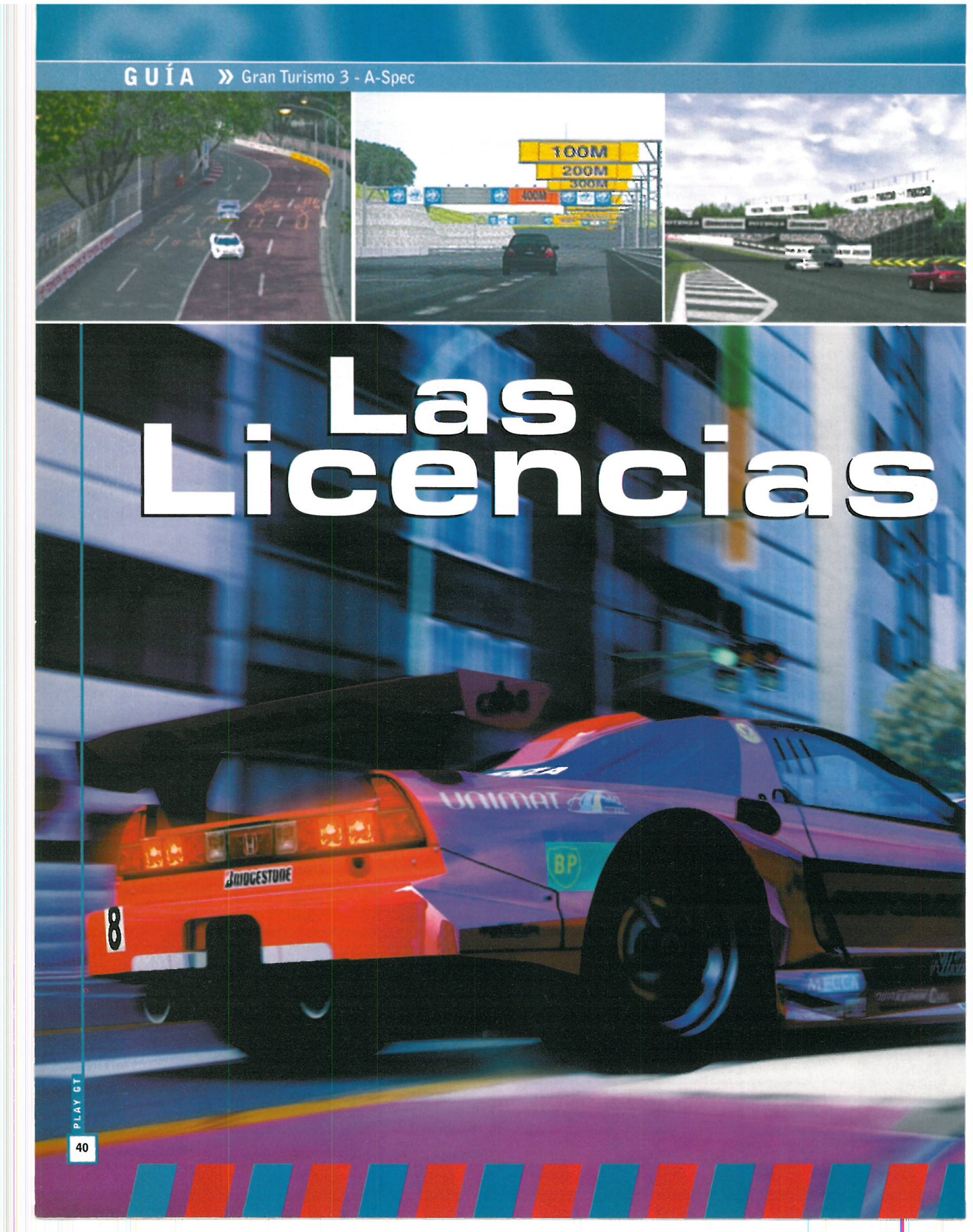
Unos neumáticos blandos proporcionan un mejor agarre, pero durante poco tiempo, ya que se desgastan con mucha facilidad. Los duros, sin embargo, se caracterizan precisamente por su durabilidad y resistencia, aunque esto tiene un precio: la adherencia.

A la hora de elegir, has de tener en cuenta el tipo de tracción de tu coche. Si es de TT o MC, las gomas trasera tenderán a gastarse, por lo que deberán ser un poco más duras que las del tren delantero. Para coches de TD, la recomendación es justo la contraria, mientras que los 4x4 deberán montar el mismo tipo tanto delante como atrás.


Para los coches de tracción delantera, instala unas gomas duras en las ruedas motrices y directrices.


Unos neumáticos duros traseros serán ideales para los modelos de tracción trasera y motor central.

AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS...	PARA COCHES...
RELACIÓN DE CARGA Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores deportivos o personalizados	Subir nivel	Buen giro	Consumo desigual de neumáticos	Con muchas curvas consecutivas	De todo tipo
		Bajar nivel	Estabilidad	Gasto intenso de neumáticos	Con curvas espaciadas	De todo tipo
AJUSTE DE ALTURA Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Buena adaptación a desniveles	Menos estabilidad en giros	Muy accidentados	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen comportamiento en curvas	Pérdida de adherencia en resaltos	De asfalto liso	De todo tipo
AMORTIGUACIÓN Ruedas delanteras y traseras	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Mejor respuesta en curvas	Pérdida de adherencia en baches	Con superficie lisa	De todo tipo
		Bajar nivel	Buena adherencia en superficies irregulares	Poca estabilidad en curvas	Con bordillos en curvas y accidentados	De todo tipo
ÁNGULO DE CAÍDA Ruedas delanteras y traseras	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Poco gasto de neumáticos	Freno escaso	Circuitos muy rápidos	De todo tipo
		Bajar nivel	Buenos frenos	Gasto de neumáticos	Con curvas cerradas	De todo tipo
ÁNGULO DE PASO	Suspensiones deportivas o personalizadas	Subir nivel ruedas delanteras	Buen agarre	Gasto intenso de neumáticos	Con muchas curvas rápidas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas delanteras	Poco gasto de neumáticos	Agarre deficiente	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Subir nivel ruedas traseras	Buen giro	Peor agarre	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas traseras	Más estabilidad en rectas	Giro deficiente	Con largas rectas	De todo tipo
ESTABILIZADOR Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Más estabilidad	Dificultad de giro	Con curvas muy abiertas y con piso liso	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen giro	Poca estabilidad	Con curvas cerradas y piso accidentado	De TD y 4x4
FRENOS Ruedas delanteras y traseras	Equilibrio de frenos personalizados	Subir nivel	Freno intenso	Gasto excesivo de gomas	Con curvas muy cerradas	muy potentes
		Bajar nivel	Ahorro de neumáticos	Poca frenada	Circuitos rápidos	De todo tipo
TORSIÓN INICIAL R. del. y traseras	Transmisión personalizada	Subir nivel	Estabilidad	Giro deficiente	Con curvas abiertas	Muy potentes
		Bajar nivel	Buen giro	Pérdida de estabilidad en curvas	Con sucesión de curvas	De todo tipo
ACELERACIÓN DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Aceleración al salir de las curvas	Deslizamiento al frenar en las curvas	Todo tipo de circuitos	De todo tipo
		Bajar nivel	Reducción del derrape en las curvas	Peor aceleración en las salidas de las curvas	Todo tipo de circuito	De todo tipo
DECELERACIÓN DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Buena frenada	Giro deficiente	Con curvas muy cerradas	TT
		Bajar nivel	Buen giro	Frenada deficiente	Muy rápido	De todo tipo
RELACIÓN DE TRANSMISIÓN R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Alta velocidad punta	Aceleración muy lenta	Muy rápidos	De todo tipo
		Bajar nivel	Aceleración rápida	Baja velocidad punta	Con curvas muy cerradas y rectas cortas	De todo tipo
POTENCIA EN BAJA	Reducción de peso	Subir nivel del alerón delantero	Mejor giro a gran velocidad	Ninguno	De gran velocidad	Muy potentes
		Subir nivel del alerón trasero	Ninguno	Pérdida de alta velocidad	Ninguno	Ninguno
CONTROL AYC	Control AYC	Subir nivel	Mayor giro	Ninguno	De rally	De rally
		Bajar nivel	Ninguno	Mal giro en arena	Ninguno	Ninguno
SISTEMA ACTIVO DE ESTABILIDAD	Ninguno	Subir nivel	Estabilidad en curvas	Pérdida de aceleración	Muy rápidos	Muy potentes
		Bajar nivel	No pierde aceleración	Pérdida de estabilidad	Con curvas muy cerradas	Poco potentes
SISTEMA DE CONTROL DE TRACCIÓN	Ninguno	Subir nivel	Sin derrapes al acelerar	Pérdida de potencia	De curvas cerradas	Muy potentes
		Bajar nivel	Rendimiento alto del motor	Posible derrapada al acelerar	Con rectas largas	Poco potentes
CONTROL DEL CENTRAL DIFER. VARIABLE R. del. y traseras	Diferencial central variable	Subir nivel	Excelente agarre	Giro deficiente	De todo tipo	4x4
		Bajar nivel	Buen giro	Control complicado	De todo tipo	4x4
NEUMÁTICOS Ruedas delanteras y traseras	Neumáticos de competición	Subir dureza	Vida duradera	Escaso agarre	De todo tipo	De todo tipo
		Bajar dureza	Agarre excelente	De escasa duración	De todo tipo	De todo tipo



Las Licencias









Para correr en la mayoría de los Campeonatos y demostrar lo buen conductor que eres, antes tienes que conseguir aprobar las licencias. Y como no podía ser de otra forma, esta sección será tan complicada como en las anteriores entregas de *GT*. Conseguir el oro en todos los exámenes sólo estará al alcance de los mejores conductores que rocen la perfección del pilotaje. No obstante, tanto esfuerzo será recompensado con unos excelentes coches de bonificación que te servirán para ganar todo lo que te propongas.

Para obtener los carnés de *GT3*, **debes de saber cuáles son las reglas por las que se rigen cada uno de los 8 exámenes con los que cuenta cada licencia**. Junto a éstas, nada mejor que unos consejos para que aprobar te resulte un poco más sencillo.

NORMAS

• Si las cuatro ruedas de tu coche pisan el exterior del trazado, supondrá un suspenso seguro.

• Si entras por línea de meta fuera de tiempo, no superarás la prueba.

• Deberás conseguir los mismos tiempos, o mejores, que los marcados al comienzo de la prueba para aprobar y conseguir el trofeo correspondiente.

• Para obtener la licencia, deberás aprobar las 8 pruebas con cualquiera de los tres metales (oro, plata o bronce).

• Si consigues oro en las ocho pruebas de un carné, serás recompensado con un coche de bonificación.

CONSEJOS

• Si por un despiste acabas haciendo un trompo, ten por seguro que, aunque no suspenderás (si las 4 ruedas no salen fuera del trazado), no llegarás a tiempo a la meta, así que empieza de nuevo y no pierdas más tiempo.

• Lo mejor que puedes hacer si eres novato, es ir sacándote los carnés con tiempos de bronce. Ya tendrás tiempo de pelear por los oros cuando hayas ganado todos los Campeonatos y seas un auténtico maestro.

• Para ir recortando tus tiempos cada vez que repitas el examen, activa el coche fantasma para saber si lo estás haciéndolo suficientemente bien. Puede que al principio te parezca un poco raro, pero pronto te darás cuenta de que resulta de gran ayuda.

• Para aprobar las primeras pruebas, sigue el trazado marcado por la línea discontinua. Si las líneas son de color azul, indican que aceleres, si son blancas, que sueltes el acelerador sin frenar y si son rojas, que frenes con el freno de servicio no con el de mano.

• Si quieres aprobar las pruebas y, sobretodo, si aspiras al oro, ten en cuenta que la única forma de conseguirlo es conduciendo al límite. Lo de circular con prudencia, déjalo para la vida real.

• No te desesperes si no haces nada más que suspender. Es perfectamente normal el repetir un montón de veces las pruebas, especialmente en los carnés avanzados.

• A la hora de apurar las curvas, puedes meter dos ruedas en el exterior del trazado, pero nunca las cuatro, ya que eso supone un "cate" directo.

1 Nacional B

Como se trata del carné más sencillo, si consigues oro en todas sus pruebas al comenzar tu andadura como piloto, podrás ahorrarte los créditos iniciales.
Coche de bonificación: Mazda MX-5

B-1 Arranca, acelera y para I

Coche New Beetle 2.0.

Oro 0´35.100 | **Plata** 0´35.400 | **Bronce** 0´35.800



1. Acelera a fondo, ya que este coche no tiene mucha potencia y no patinará.



2. No toques la dirección, así irás más rápido y directo a la zona de frenada.



3. Frena intensamente a partir de la línea de los 950m.

B-2 Arranca, acelera y para II

Coche Viper GTS

Oro 0´25.200 | **Plata** 00´500 | **Bronce** 0´26.300



1. Pon el coche a 4.000 ó 5.000 rpm. en los primeros metros y no derraparás.



2. No gires, en vez de eso, ve recto para no perder ni una décima.

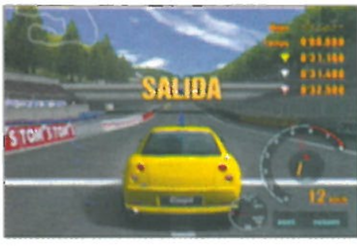


3. Frena intensamente justo antes de pasar por la línea de los 900m.

B-3 Básico de las curvas I: coches de TD

Coche Coupe Turbo Plus

Oro 0´31.100 | **Plata** 0´31.400 | **Bronce** 0´32.500



1. Las revoluciones ideales para no derrapar están entre 5.000 y 6.000 rpm.



2. Frena antes de la curva y guíate por las marcas, para frenar en el trazo rojo.



3. Regula la velocidad con el acelerador dentro de la curva para no salirte.

B-4 Básico de las curvas II: coches de TT

Coche Honda S2000

Oro 0´29.100 | **Plata** 0´29.400 | **Bronce** 0´31.000



1. Ponte entre 8.000 y 9.000 rpm. para que las ruedas traseras no patinen.



2. Frena un poco antes para entrar en la curva a una buena velocidad.

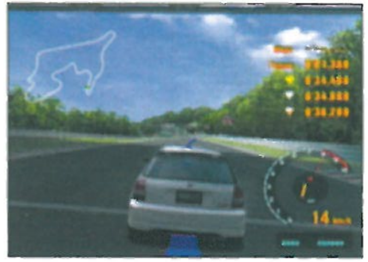


3. No frenes en la curva para que no te derrapen las ruedas traseras.

B-5 Respuesta en las curvas I: coches de TD

Coche Civic Type R(EK,J)

Oro 0´34.400 | **Plata** 0´34.800
Bronce 0´36.200



1. En la salida, mantén la aguja entre 7.000 y 8.000 rpm. para no perder tiempo en una derrapada inútil.



2. Toma la curva sin sòltar el acelerador y por el interior. A la salida, suéltalo y gira para entrar en la siguiente curva.



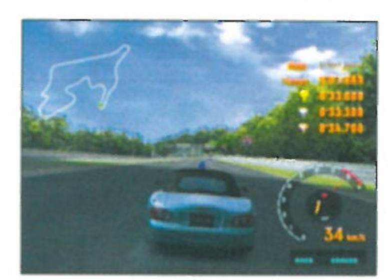
3. Acelera a fondo e intenta acabar la curva lo más cerca del lado derecho, para trazar lo mejor posible la siguiente.



4. Tendrás que frenar un poco antes de tomarla e intentar apurar lo máximo posible por el interior para no acabar empotrado con el muro del túnel.

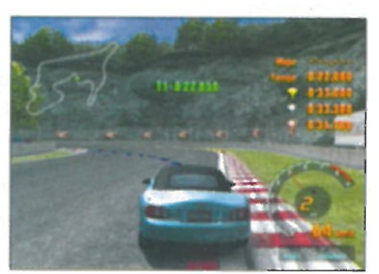
B-6 Respuesta en las curvas II: coches de TT

Coche Mazda MX-5 1.8i | **Oro** 0´33.000 | **Plata** 0´33.300 | **Bronce** 0´34.700


1. Entre 6.500 y 7.500 rpm. debes poner el motor al inicio de la prueba para no tener un exceso de potencia y que las ruedas patinen.

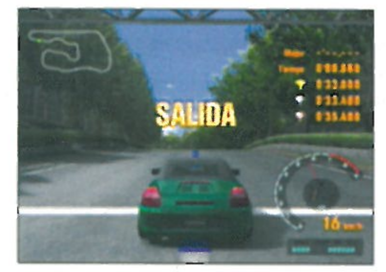

2. Aunque el coche sea más potente que en la prueba anterior, podrás trazarla por el interior acelerando a fondo.


3. Para entrar en ésta, nada más salir de la anterior suelta el acelerador y gira, controlando el coche para que no te derrape.


4. Deberás frenar un poco más que en la prueba anterior y apurar bastante por el interior para no dártela a la salida de la curva.

B-7 Combinación de curvas

Coche Mazda MR2. | **Oro** 0´33.000 | **Plata** 0´33.400 | **Bronce** 0´35.400



1. Al tratarse de un coche con tracción MR, apenas derrapará al salir, pero si quieres el oro, lo mejor es que salgas a 6.000 ó 7.000 rpm.

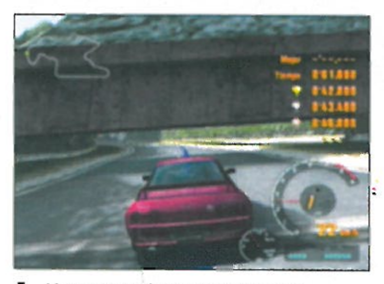

2. Apura bastante la curva pisando un poco de arena (nunca las 4 ruedas, porque suspenderás) y sin dejar de pisar el acelerador.


3. Con levantar el pie del acelerador un poco antes de trazar la curva, será suficiente para evitar la "caricia" con el morro del túnel.


4. Un poco más larga que la anterior, tendrás que regular con el acelerador la velocidad mientras la trazas para no suspender.

B-8 Prueba fin de carné

Coche Skyline GT-R Vspec I(R32,J) | **Oro** 0´42.800 | **Plata** 0´43.400 | **Bronce** 0´46.000


1. Al tratarse de un todoterreno, puedes acelerar a fondo para salir, aunque siempre ganarás unas centésimas si llevas la aguja a las 7.000 rpm. al inicio del examen.


2. Si sigues correctamente el trazado de las rayas azules no te hará falta frenar, así que procura no perder el rastro por nada del mundo.


3. Por muy bien que conduzcas, tendrás que frenar si no quieres ser suspendido cuando te estampes contra las rocas.


4. Si has hecho una buena trazada en la curva anterior, sólo tendrás que frenar un poco, si no, acelera a fondo ya que la tomarás a menor velocidad.



5. Si pisas la zona amarilla sólo necesitarás soltar el acelerador. Si prefieres ir a tu aire, tendrás que frenar y perder unas décimas vitales.




Este es coche de bonificación, el Mazda MX-5. Aunque sea un modelo de poco valor, es uno de los mejores modelos que podrás pilotar en tus comienzos.

2 Nacional A

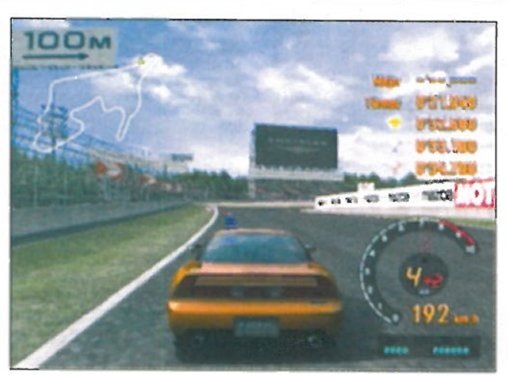
Si eres capaz de conseguir oro en todas las pruebas de este carné, obtendrás un fantástico coche y sabrás pilotar a la perfección los modelos potentes de TT.
Coche de bonificación: Mazda RX-8

A-1 Tomar una curva I

Coche NSX Type S Zero (J) | **Oro** 0´32.600 | **Plata** 0´33.100 | **Bronce** 0´34.700



1. En esta ocasión, la salida será muy importante, ya que es un coche bastante potente y derrapará bastante. Revoluciona tu coche hasta las 7.000 ó 8.000 rpm. en los primeros metros hasta coger velocidad.



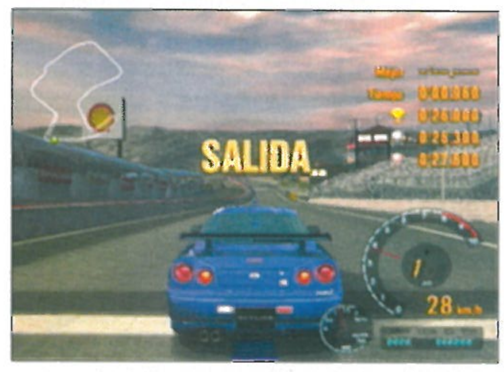
2. Al finalizar la suave curva a izquierdas, debes frenar con intensidad para reducir lo suficiente para entrar en la curva con garantías. Es un paso muy importate para hacer un buen tiempo.



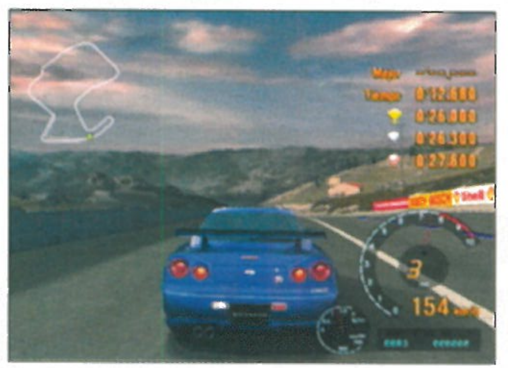
3. Ve regulando tu velocidad con el acelerador mientras trazas la curva. Si te ves obligado a usar el freno, es que no lo has hecho bien y te será imposible conseguir el preciado oro.

A-2 Tomar una curva II

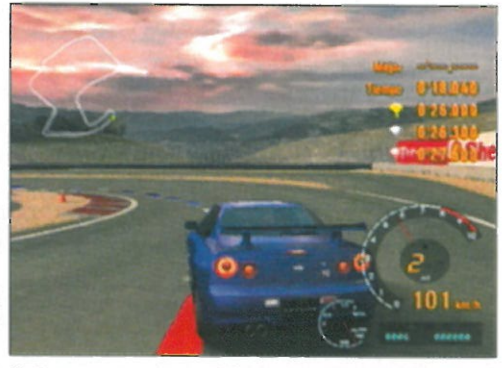
Coche Skyline GT-R V- Spec II(R34, J) | **Oro** 0´26.000 | **Plata** 0´26.300 | **Bronce** 0´27.600



1. Aunque sea muy difícil de controlar la aguja del cuentarrevoluciones, intenta que al salir esté situada entre las 7.000 y 8.000 rpm.
Para conseguir oro, ten mucho tacto con el acelerador.



2. Arrímate al interior de la curva para acortar la distancia y ganar unas centésimas, aunque tendrás que desplazarte al otro lado de la carretera para trazar la siguiente curva.



3. Ten por seguro que si frenas, tarde te ocurrirá una de estas dos cosas: que te salgas o que hagas un trompo. Intenta trazar por el interior de la curva regulando la velocidad con el acelerador.

A-3 Tomar una curva III

Coche Coupe Turbo Plus

Oro 0´29.800 | **Plata** 0´30.200 | **Bronce** 0´31.600



1. En esta ocasión, tu motor debe girar entre 8.000 y 9.000 vueltas para evitar que las gomas traseras se gasten al derrapar. Si apuestas por el oro, no podrás fallar en la salida, para no perder unas décimas vitales.

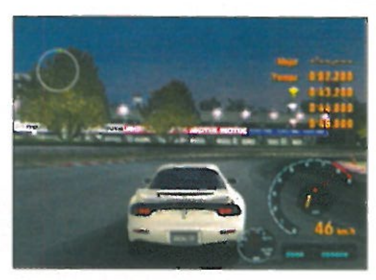


2. Una curva de difícil trazado en la que tienes que frenar y mantener una velocidad constante. Si corriges la dirección, no obtendrás el oro, ya que tu objetivo es intentar que el coche se vaya desplazando hacia el exterior.

A-4 Giro circular, 60R, asfalto seco

Coche Coupe Turbo Plus

Oro 0´43.200 | **Plata** 0´44.000 | **Bronce** 0´46.000



1. La salida perfecta la realizarás si eres capaz de colocar el motor entre 6.500 y 7.500 rpm. y mantenerlas hasta que el coche coja velocidad.
Usa con suavidad la dirección, para no acabar haciendo un trompo.



2. Deberás ir girando por el interior de la curva y regulando la velocidad. Para ganar unas décimas, acelera a fondo cuando te aproximes a meta para entrar velozmente, aunque sea por el exterior.

A-5 Giro circular, 100R, asfalto seco

Coche Mazda RX-7 Type RZ

Oro 0'55.800 | **Plata** 0'56.300 | **Bronce** 0'59.000



1. Es el mismo coche que la prueba anterior, así que mantén las mismas revoluciones para hacer una buena salida.
Recuerda que es un coche de tracción trasera y sin sistema de tracción, lo que hará que la conducción sea más complicada de lo normal.



2. Esta vez, el radio del círculo que forma el circuito será mayor, con lo que podrás trazarla a más velocidad.
Si tienes un buen tacto en la dirección, sin tener que corregir la trayectoria ni hacer un derrape, será determinante para acabar la prueba con un tiempo excelente.

A-6 Curvas largas

Coche XKR Coupe

Oro 0'27.000 | **Plata** 0'27.500 | **Bronce** 0'29.500



1. En la primera curva, frena antes de llegar a ella y regula la velocidad con el acelerador (no con el freno), ya que el coche tenderá a derrapar. No acabes el recorrido en el exterior de ésta, porque que rápidamente tendrás que colocarte a la derecha de la carretera parar tomar la siguiente curva.



2. No frenes si no quieres perder unas cuantas décimas. Juega con el acelerador para recorrer la mitad de la curva por el interior, y el resto ir desplazándote al exterior con un aumento de velocidad.
Si no la trazas bien desde el inicio, olvídate de obtener un aprobado.

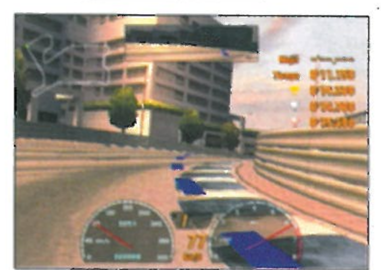
A-7 Curvas ciegas

Coche Camaro Z28

Oro 0'14.200 | **Plata** 0'14.700 | **Bronce** 0'15.400



1. Asciende la calle en línea recta sin hacer ningún movimiento brusco con la dirección para no perder el control del coche en los numerosos saltos que tiene esta pista.
Si pierdes el control del coche, suelta el acelerador y corrige lo más rápido que puedas y, aunque no obtengas oro, podrás conseguir un aprobado.



2. En el último tramo de ascenso deberás frenar lo justo para aprovechar, a la máxima velocidad posible, tanto el bordillo interior como exterior de la curva. Aunque no suspendas, si te chocas con el guardarraíles perderás unas décimas que serán esenciales para hacerte con el oro, pero podrás aprobar.

A-8 Prueba final

Coche Lancer Evolution IV GSR(J)

Oro 0'27.000 | **Plata** 0'27.500 | **Bronce** 0'29.500



1. Primero te encontrarás con una chicane en la que no tendrías ningún problema si a continuación no se encontrase una horquilla. Suelta un poco el acelerador en la segunda curva de la chicane para acabar lo más pegado que puedas a la parte derecha de la carretera y sin perder mucha velocidad.



2. Como te acercarás a gran velocidad a esta horquilla, tendrás que frenar intensamente mientras giras, para que el coche tienda a derrapar y provocar así un giro más pronunciado.
Si frenas mientras estás saliendo de la chicane anterior, el coche derrapará y acabarás empotrándote en el exterior, así que cuidado.



Además de ser un modelo muy bonito, se trata de un buen coche con el que podrás ganar muchas carreras. Sin duda, se trata de una excelente recompensa para quien consiga oro en todas las pruebas de este carné.

3 Internacional B

La dificultad de este carné es muy elevada, siendo inaccesible aprobar para los novatos. Sólo los más experimentados podrán conseguir los tiempos requeridos.
Coche de bonificación: Nissan Z Concept Car.

IB-1 Giro circular, 60R, asfalto mojado

Coche Corvette Z05

Oro 0´48.700 | **Plata** 0´49.200 | **Bronce** 0´51.800





1. Esta vez se trata de un coche muy potente y sin sistema de control de tracción, así que el control de la potencia al salir tiene que ser mucho más preciso. Pon el motor entre 5.500 y 6.500 rpm. para salir velozmente.

2. Debido a las características del coche, el tacto con el acelerador tiene que ser máximo. Por si fuera poco, el piso está mojado, con lo que tendrás que tener mucho cuidado para no hacer movimientos demasiados bruscos.

IB-2 Giro circular, 100R, asfalto mojado

Coche Corvette Z05

Oro 1´01.600 | **Plata** 1´02.400 | **Bronce** 1´05.500





1. Se trata del mismo coche que la prueba anterior, así que pon el coche entre 5.500 ó 6.550 rpm. en los primeros metros para no perder ni una décima. No descuides el tacto del volante para no hacer un trompo.

2. Esta vez el radio del círculo que forma el circuito será mayor que en la prueba anterior con lo que tendrás que mantener una velocidad constante . Girar con el analógico te ayudará a ser más suave en la trazada.

IB-3 Curvas con limitación de frenada I

Coche S2000 Type V(J)

Oro 0´22.400 | **Plata** 0´23.000 | **Bronce** 0´24.500







1. Para tomar esta curva, tendrás que frenar antes de llegar a ella y hacer una trazada muy amplia desde el exterior al interior.
Intenta acabarla por la parte de fuera, pero sin subirte al bordillo.

2. Para tomar la primera chicane, regula la velocidad con el acelerador y controla la dirección con firmeza, porque el coche tenderá a derrapar. Podrás pisar el bordillo interior, ya que entrarás a poca velocidad.

3. Cuando te encuentres entre las dos chicanes, colócate en la parte derecha de la pista para tomar la siguiente a una velocidad notable y lo más recto posible. Ten cuidado, porque si rozas los neumáticos, suspenderás.

4. Acelera a fondo e intenta pasar por la línea de meta pegado a la parte izquierda de la calzada para entrar a más velocidad.
Si sólo quieres aprobar, no hará falta que apures al salir de la chicane.



Aunque el Honda S-2000 no sea un coche muy potente, la carencia del sistema de control de tracción puede hacer difícil su conducción.

IB-4 Curvas con limitación de frenada II

Coche Corvette Z05

Oro 0´19.700 | **Plata** 0´20.000 | **Bronce** 0´21.200

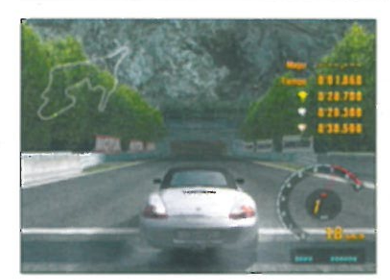


1. Será obligatorio hacer una frenada intensa antes de girar para tomar la curva, ya que el coche tenderá bastante a derrapar y será muy difícil de controlar. Calcula el punto justo en el que debes frenar, para apurar lo máximo posible.

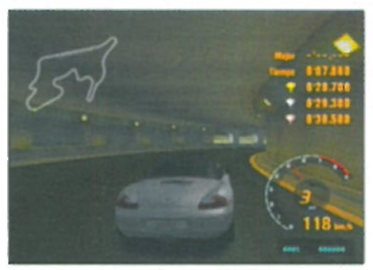
2. Se trata de una horquilla formada por dos curvas muy juntas de ángulo recto. Lo que tienes que hacer es pasar lo más cerca posible de las dos esquinas internas de la horquilla y salir acelerando lo antes posible, para coger así velocidad en la recta.

IB-5 Aceleración de curvas y transferencia de peso

Coche RUF 3400 S | **Oro** 0'28.700 | **Plata** 0'29.300 | **Bronce** 0'30.500



1. Para salir sin derrapar, mantén las revoluciones entre 6.000 y 7.000 durante los primeros metros. Aunque sea el modelo menos potente de RUF, si aceleras a fondo derraparás perdiendo unas cuantas décimas.



2. La curva del túnel podrás trazarla a toda velocidad por el interior sin ningún problema. Aunque se trate de una zona sencilla, no te despistes, porque podrías chocarte con el muro del túnel.



3. Pisa el freno con fuerza para tomar la primera curva cerrada y no acabar la trazada en el exterior, ya que te complicarías la vida de cara al próximo viraje. Este es el movimiento decisivo para hacerte con el oro.



4. Nada más acabar la primera curva, suelta el acelerador pero sin usar el freno, para no perder el control del coche. Controla la aceleración al salir de ella o corres el riesgo de acabar haciendo un trompo.

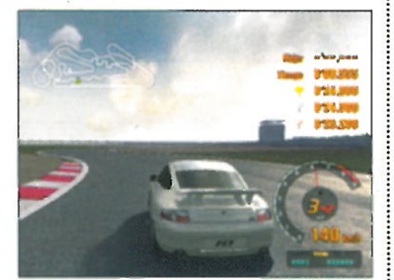
IB-6 Slálom a alta velocidad I con asistencia a la conducción

Coche RUF RGT

Oro 0'24.000 | **Plata** 0'24.300 | **Bronce** 0'26.200



1. En las dos primeras curvas podrás acelerar a tope hasta que cojas los 150 Km./h., apurando bien las curvas y usando los bordillos para hacer el recorrido en línea recta. Gira antes de entrar en las curvas para adelantarte en la trazada.



2. A partir de la segunda curva y hasta el final, tendrás que controlar la velocidad con el acelerador y nunca con el freno. Además, deberás girar la dirección con antelación para no acabar nunca en el exterior de las curvas, mucho ojito.

IB-7 Slálom a alta velocidad I sin asistencia a la conducción

Coche RUF RGT

Oro 0'24.000 | **Plata** 0'24.400 | **Bronce** 0'26.300



1. En esta ocasión, la velocidad media del trazado ha de ser mayor, ya que el coche tenderá a girar y las derrapadas serán más sencillas. Realiza las 6 primeras curvas sin soltar el acelerador y con giros de dirección muy suaves.



2. En las 4 últimas curvas, deberás estar atento al velocímetro. Ten mucho cuidado, ya que el coche tenderá a hacer trompos con los cambios bruscos de velocidad. Si quieres conseguir el oro, será obligatorio que apures las curvas.

IB-8 Prueba final de carné

Coche NS Type S Zero(J) | **Oro** 0'31.700 | **Plata** 0'32.000 | **Bronce** 0'33.700



1. En esta primera curva rápida se encuentra la clave para trazar la siguiente y conseguir el oro. Unos metros antes de tomarla, suelta el acelerador y trázala sin frenar ni acelerar por el interior, tratando la dirección con suavidad para no derrapar en exceso.



2. Determinada por la curva anterior, tendrás que frenar un poco antes de tomarla y entrar con un ligero derrape evitando, como siempre, el fatídico trompo. No alargues demasiado el derrape, porque acabarás suspendiendo por pisar la gravilla del exterior.



3. En el último tramo del circuito, tendrás tres curvas que debes tomar mientras incrementas poco a poco la velocidad. No frenes, ya que la fuerte pendiente ascendente hará que tu coche tarde demasiado en recuperar la velocidad adecuada.

4 Internacional A

La dificultad de este carné hace que obtener un oro sea imposible. Además, el coche de recompensa podrás adquirirlo en el concesionario a un módico precio.
Coche de bonificación: Aston Martín Vanquish

IA-1 Combinación de curvas a gran velocidad I

Coche Lancer Evol. VI Rally car | **Oro** 0´39.500 | **Plata** 0´40.200 | **Bronce** 0´42.500



1. Apura la curva por el interior usando el bordillo y así sólo tendrás que soltar un poco el acelerador para evitar el roce con el guardarraíles.
Como se trata de un coche de rally, su agarre será maravilloso.



2. Tras un trecho de recta en el que cogerás una buena velocidad, aparecerá una chicane.
Trázala a toda pastilla anticipándote en el giro para no acabar estampado en uno de los laterales.



3. Para realizar el viraje, haz una frenada muy corta pero intensa justo cuando pases por el cartel de los 50 m. de aproximación a la curva.
Apura bien la curva para entrar rápidamente en la siguiente.



4. Tendrás que trazar tres curvas en cuesta abajo en las que no deberás soltar el acelerador. Ten tacto con la dirección, ya que el trazado será muy estrecho y podrás rozarte con los guardarraíles, perdiendo muchas décimas necesarias para conseguir el mejor tiempo.



5. La última curva del trazado te obligará a frenar un poco para entrar en meta sin ningún percance. Tu trazada debe ser muy precisa, ya que circulas a gran velocidad y la carretera es estrecha. Sólo conseguirás el oro si frenas lo imprescindible para no chocarte, recuérdalo.

IA-2 Combinación de curvas a gran velocidad II

Coche Spoon S2000(J)

Oro 0´15.670 | **Plata** 0´15.900 | **Bronce** 0´16.400



1. Durante la recta que hay antes de la chicane, tendrás que circular por el lado derecho de la carretera si quieres afrontar la maniobra en condiciones óptimas.



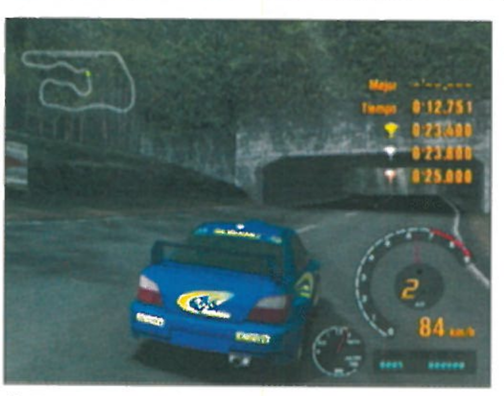
2. No frenes durante el recorrido y, sobre todo, no te subas a los bordillos si quieres acabar la prueba con alguna posibilidad de éxito.

IA-3 Combinación de curvas a gran velocidad III

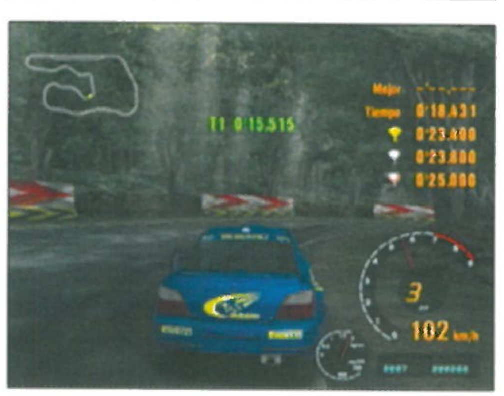
Coche Impreza Rally Car Prototype | **Oro** 0´23.400 | **Plata** 0´23.800 | **Bronce** 0´25.000



1. Es la misma prueba que la B-7, sólo que con un coche más potente. Las tres primeras curvas las podrás tomar con el acelerador pisado a fondo.



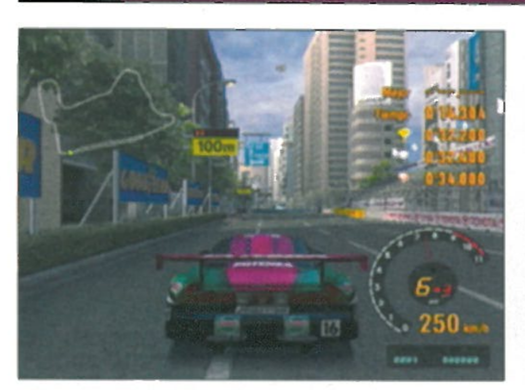
2. Frena antes de entrar en la curva y sal acelerando, pegado a muro izquierdo del túnel para coger buena velocidad.



3. No tienes porqué frenar, sólo regular tu velocidad con el acelerador e intentar salir lo más rápido posible para entrar en meta unos metros después.

IA-4 Curvas con limitación de frenada III

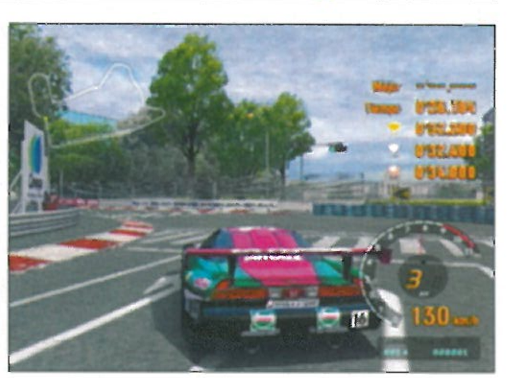
Coche Castrol Mugen NSX JGTC (J) | **Oro** 0´32.200 | **Plata** 0´32.400 | **Bronce** 0´34.000



1. Empieza a frenar con intensidad cuando pases por el cartel de los 100 m. y tendrás más posibilidades de hacerte con el oro. No gires mientras frenas, o lo más seguro es que termines perdiendo el control.



2. A mitad de la recta encontrarás un medidor de tiempo parcial que te servirá para saber cómo van las cosas. La mejor noticia para ti sería que marcase alrededor de los 0´22.000.



3. Para trazar esta chicane, necesitarás frenar un poco antes de entrar en ella. Apura los dos bordillos interiores y traza la segunda curva acelerando a tope para alcanzar buena velocidad antes de entrar a meta.

IA-5 Sacacorchos

Coche Viper GTS

Oro 0´22.900 | **Plata** 0´23.300 | **Bronce** 0´25.000



1. Prepárate para afrontar la trazada más difícil de todo *GT3*. Para no perder el control, frena intensamente antes de llegar, a la altura de las marcas de neumáticos en el asfalto, y traza el tornillo acelerando muy suavemente.



2. Se trata de una curva en la que a medida que avanzas se va cerrando más, así que entra en ella sin frenar y cuando estés dentro, reduce ligeramente para entrar a boxes a gran velocidad.

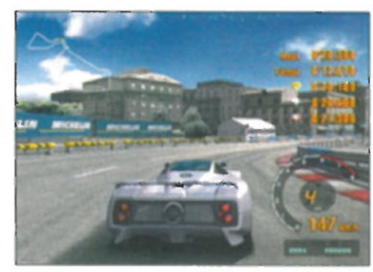
IA-6 Combinación de curvas a gran velocidad IV

Coche Zonda C12

Oro 0´20.100 | **Plata** 0´20.400 | **Bronce** 0´21.300



1. Para conseguir el oro, necesitarás hacer una trazada perfecta en la primera curva. Para ello, suelta el acelerador un instante y evita así la colisión con el guardarraíles que te haría suspender el examen.



2. Nada más acabar la curva anterior, sitúate en la parte izquierda de la carretera. Una vez más, tendrás que levantar un poco el pie del acelerador mientras la tomas la curva.
Usa los bordillos para apurar la trazada.

IA-7 Curvas desde varios ángulos

Coche Skyline GT-R V Spec II (R34,J)

Oro 0´46.000 | **Plata** 0´46.600 | **Bronce** 0´49.200



1. Aquí te esperan una sucesión de curvas que se encuentran en unos fuertes cambios de rasantes. Si tu velocidad sobrepasa los 170 Km./h., las ruedas perderán contacto con el asfalto y el control se hará imposible. Mantente a una velocidad constante para no perder el control.



2. Una horquilla compuesta por dos curvas de ángulo recto en la que tienes que frenar con antelación para trazarlas. Para hacerlo "a lo profesional" aprovecha el bordillo interno de la curva y sal acelerando a fondo antes de tomar la siguiente curva.

IA-8 Prueba final de carné

Coche Mines's Skyline GT-R N1 V- Spec (R34,J)

Oro 1´07.500 | **Plata** 1´08.500
Bronce 1´12.000



1. Prepárate para una sucesión de siete temibles horquillas. Usa el acelerador y la dirección de la manera más suave posible y traza las curvas siempre por el interior, evitando en todo momento que el coche derrape o haga un trompo, que sería el final.

5 Nivel especial

En esta ocasión, las pruebas no serán más que vueltas completas a alguno de los diferentes circuitos que hay disponibles en el modo Gran Turismo.
Coche de bonificación: Dodge Viper GTSR Concept Car

S-1 Contrarreloj Apricot Hill

Coche Speedster

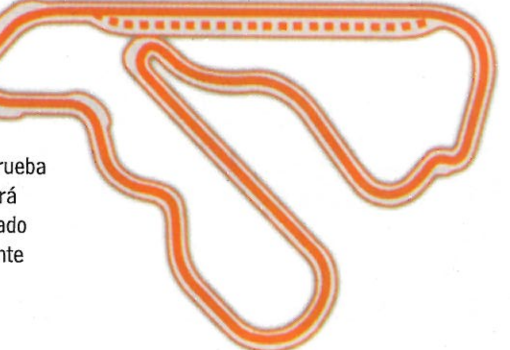
Oro 1´40.000 | **Plata** 1´41.000 | **Bronce** 1´44.500



Sal lo más rápido que puedas de la última curva del circuito para coger velocidad antes de entrar en meta.



Para conseguir el oro en esta prueba, deberás dominar a la perfección la trazada de las chicanes.

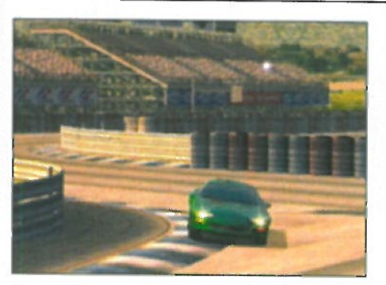


Apricot Hill
Aunque sea la primera prueba del carné especial, no será nada fácil, ya que el trazado de este circuito es bastante complicado.

S-2 Contrarreloj Circuito Seattle II

Coche GT40 Race Car

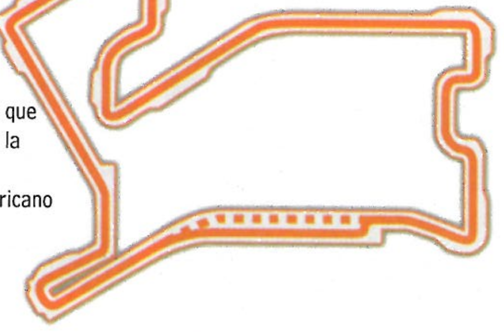
Oro 1´30.000 | **Plata** 1´31.000 | **Bronce** 1´35.000



Apura las curvas de este circuito usando tanto los bordillos internos como los externos.



Los continuos resaltos de las calles de Seattle te obligarán a tener un tacto muy suave con la dirección.

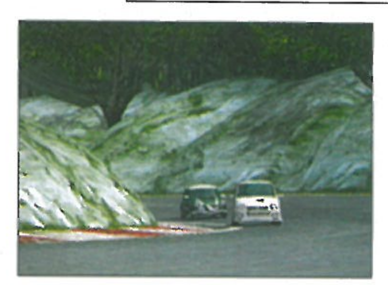


Seattle II
En este examen tendrás que completar una vuelta en la dirección contraria del complicado circuito americano de Seattle.

S-3 Contrarreloj Trial Mountain

Coche Mazda MX-5 (J)

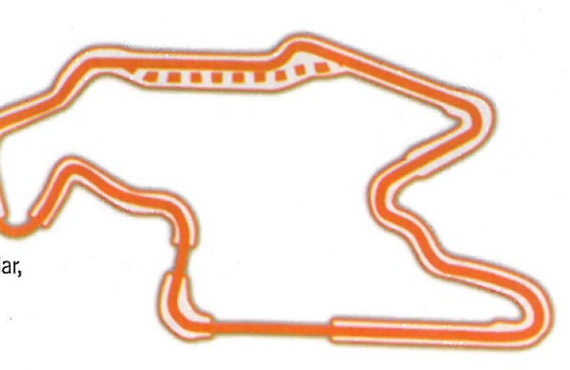
Oro 1´52.200 | **Plata** 1´53.000 | **Bronce** 1´56.000



Un fallo en las frenadas supondrá un suspenso directo, ya que chocarás con las rocas de los laterales.



Si quieres optar por el oro, tendrás que apurar perfectamente las trazadas de las curvas.



Trial Mountain
Uno de los circuito más sencillos de *GT3*. Además, el coche con el que competirás será fácil de controlar, aunque sea de TT.

S-4 Contrarreloj Mid-Field

Coche Pennzoil Nismo GT-R JGTC (J)

Oro 1´11.000 | **Plata** 1´12.000 | **Bronce** 1´14.000



Sin duda, la curva más peligrosa de este circuito será la que se encuentra antes de entrar en el túnel.



Traza las chicanes a toda pastilla sin usar el freno para no perder unas décimas vitales.

Mid-Field
Uno de los circuitos más rápidos de *GT3* para un coche de TT muy potente y difícil de controlar.

S-5 Cont. SS Route 5 (mojado)

Coche Sprinter Trueno GT-Apex (AE86 Type I,J)

Oro 1´58.900 | **Plata** 2´00.000 | **Bronce** 2´05.000



Mantén una velocidad constante dentro de la enorme curva del túnel. Trázala por el interior para no perder tiempo.



Aunque el circuito se corra de noche, la iluminación será perfecta para correr al máximo nivel.

SS Route 5
Aunque a priori parezca un examen fácil, ya que corres con un coche que se controla bien y el circuito no es complicado, el piso mojado te obligará a realizar una conducción perfecta.

S-6 Contrarreloj Laguna Seca

Coche Viper GTS-R Team Oreca

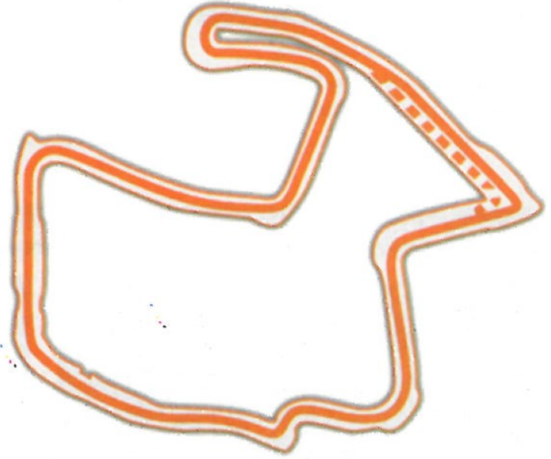
Oro 1´16.000 | **Plata** 1´18.000 | **Bronce** 1´22.000



Saber frenar intensamente en el momento exacto será imprescindible para obtener el oro.



Sin duda, la zona más complicada de este circuito será el tornillo que encontrarás a mitad del recorrido.



Laguna Seca
El circuito más complicado, con uno de los modelos más potentes e incontrolables de todo el concesionario. Sólo con una excelente conducción tendrás opción a aprobar.

S-7 Contrarreloj SS Route 11

Coche Griffith 500

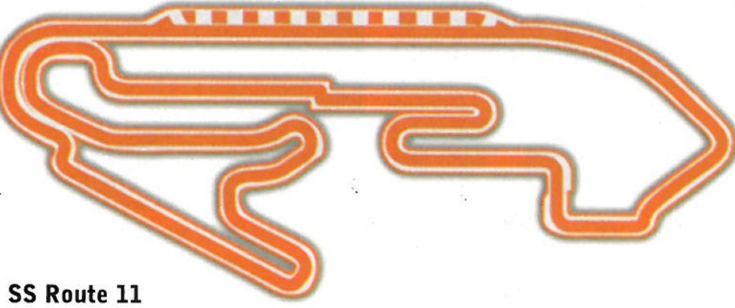
Oro 2´09.300 | **Plata** 2´12.000 | **Bronce** 2´19.000



Las trazadas de las curvas han de ser perfectas para evitar chocarte con los guardarraíles.



Para coger gran velocidad en la recta de meta, tendrás que hacer una buena trazada en la curva anterior.



SS Route 11
Es uno de los circuitos más largos y enrevesados en el que no puedes cometer ningún fallo, ya que en los laterales de la carretera hay guardarraíles que te frenarán mucho si los rozas. Igual que el SS Route 5 se correrá de noche, pero la excelente iluminación evitará que tengas que reducir el ritmo de la carrera.

S-8 Prueba final super carné

Coche GT-One Race Car (TS0 20)

Oro 1´27.800 | **Plata** 1´31.000 | **Bronce** 1´35.000



Una de las zonas más difíciles es la última chicane del puerto. Sólo si rozas la perfección podrás conseguir el oro.



La enorme curva del túnel deberás trazarla a toda velocidad para no perder tiempo.

Cote D'Azur
Como no podía ser de otra forma, la última prueba del carné S se correrá en el mítico y dificilísimo circuito de Mónaco. Por si fuera poco, el coche con el que correrás será incontrolable.

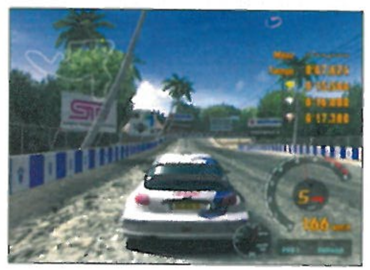
6 Rally

Imprescindible para correr cualquiera de las carreras de la Liga Rally. Su dificultad media invita a examinarte cuando tan sólo lleves unos cuantos días de competición.
Coche de bonificación: Subaru Impreza Prototype.

6-1 Básico de conducción en tierra I

Coche 206 Rally Car

Oro 0´15.500 | **Plata** 0´16.000 | **Bronce** 0´17.300



1. Antes de entrar en la curva, arrímate al margen izquierdo de la calzada mientras alcanzas buena velocidad.



2. Frena un poco en la zona de la curva con asfalto y evita a toda costa que el coche derrape al entrar en la arena, si quieres optar al oro, claro.

6-2 Básico de conducción en tierra II

Coche Corolla Rally Car

Oro 0´29.000 | **Plata** 0´29.600 | **Bronce** 0´31.800



1. Se trata de seis curvas muy abiertas que tienes que trazar a la máxima velocidad posible. Para ello, no puedes frenar ni derrapar, así que no hagas movimientos bruscos con la dirección. Procura tomar una trayectoria lo más recta posible apurando lo márgenes de hierba y pasando muy cerca de los muros.

6-3 Básico de conducción en tierra III

Coche Escort Rally Car

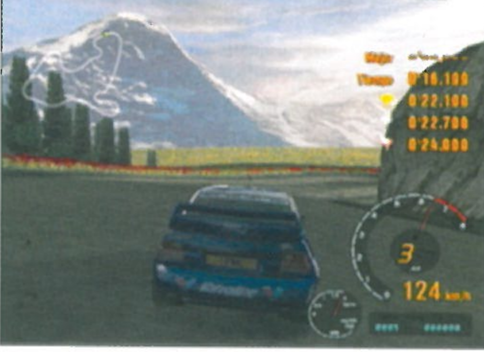
Oro 0´22.100 | **Plata** 0´22.700 | **Bronce** 0´24.000



1. Para tomar la primera curva a gran velocidad y acabar en una posición ideal para trazar la siguiente, nada más pasar el puente, arrímate un poco a la derecha y, mientras frenas, gira el coche para que entre derrapando con el morro pegado al interior de la curva y se agarre bien al asfalto.



2. Es una curva muy suave, así que no frenes y evita derrapar en la medida de lo posible. Por supuesto, ni se te ocurra soltar el acelerador.
Si eres capaz de hacer un giro de dirección muy suave, incrementarás tu velocidad para conseguir de este modo un tiempo excelente.



3. Para no perder velocidad, tómala por el interior procurando que el coche no "culee" lo más mínimo. Ni que decir tiene que no debes pisar el freno ni soltar el acelerador para no perder ni una décima en esta zona tan fácil. Al salir de la curva, tendrás una pequeña recta bacheada antes de llegar a meta.

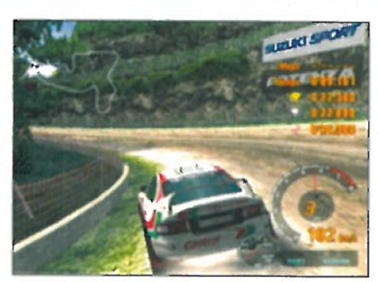
6-4 Condución en tierra I

Coche Celica Rally Car

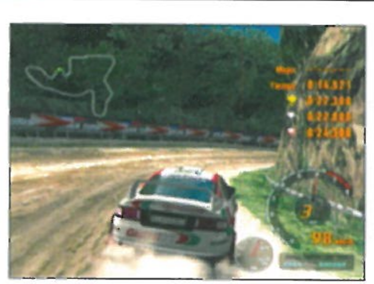
Oro 0´22.300 | **Plata** 0´22.800 | **Bronce** 0´24.300



1. Nada más comenzar el examen, aparecerá una curva a derechas bastante fácil de trazar. No frenes ni derrapes, sólo gira con suavidad la dirección.



2. Para tomar el siguiente viraje, colócate en la parte derecha de la carretera y gira con antelación mientras frenas con suavidad para entrar derrapando.



3. Esta curva deberás tomarla de principio a fin por el interior y haciendo una derrapada de película para afrontar el siguiente viraje. Ni se te ocurra pisar el freno.



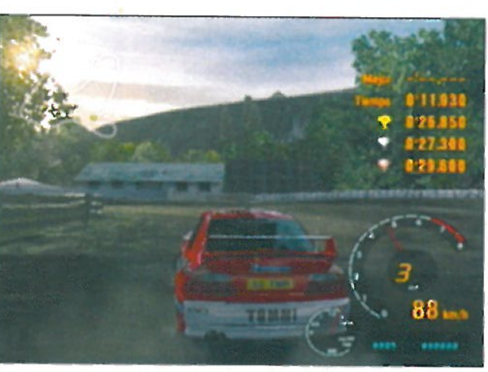
4. Si quieres tener alguna posibilidad de conseguir el oro, entra a una buena velocidad derrapando y ve enderezando hacia la mitad de la curva para salir recto y a toda pastilla.

6-5 Conducción en tierra II

Coche Lancer Evolution VI Rally Car | **Oro** 0´26.850 | **Plata** 0´27.300 | **Bronce** 0´29.600



1. Antes de tomar la primera curva, has de frenar bastante para conseguir acabarla por el interior y estar preparado para la que viene a continuación. Si no lo haces así, será imposible conseguir oro en esta complicada prueba.



2. Ahora sólo tendrás que girar bruscamente la dirección para hacer que el coche derrape mientras la trazas con el morro pegado al interior. Si no tomaste la curva anterior como te hemos dicho, acabarás en el exterior de la curva, perdiendo mucho tiempo.



3. Aceleras a fondo mientras controlas la larga derrapada. Evita en la medida de lo posible el desplazarte hacia el exterior de la curva.
Usa el contravolante para que tu coche no acabe haciendo un trompo que te haga suspender.

6-6 Derrape I

Coche Delta HF Integrale Rally Car

Oro 0´29.700 | **Plata** 0´30.200 | **Bronce** 0´32.000



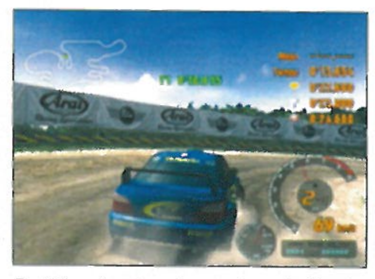


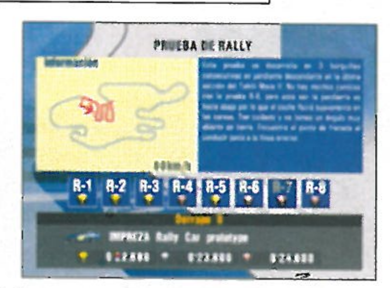
1. Tendrás que trazar cuatro horquillas a gran velocidad. La única forma de hacerlo con garantía es frenando un poco mientras haces uno de esos derrapes que crean afición. Eso sí, ten mucho cuidado, ya que un exceso de giro provocará el fatídico trompo que te haría suspender la prueba.

6-7 Derrape II

Coche Impreza Rally Car

Oro 0´22.600 | **Plata** 0´23.000 | **Bronce** 0´24.600



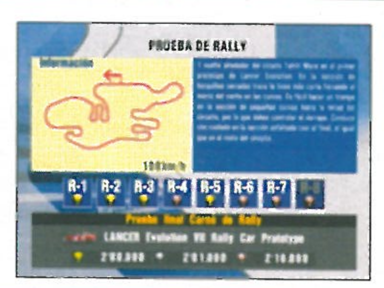


1. Al igual que en la prueba anterior, tendrás que tomar las tres horquillas a la máxima velocidad posible. Esta vez, el trazado será en pendiente descendente, con lo que el coche tenderá más al derrape y el uso del freno será menor.
Mira el tiempo parcial para saber si vas camino del oro.

6-8 Prueba final carné Rally

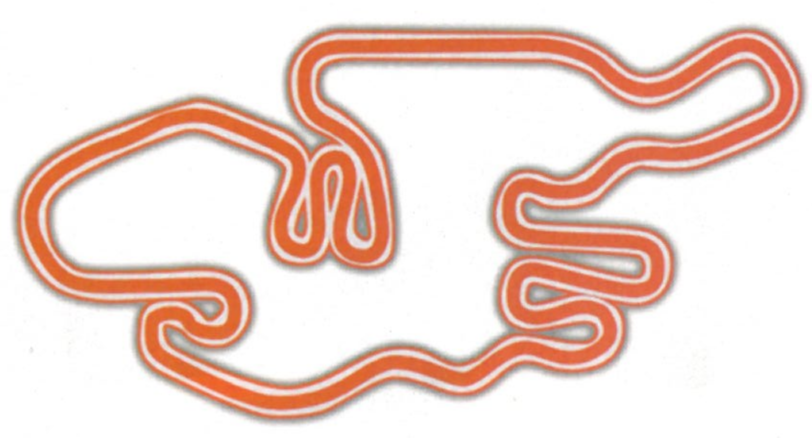
Coche Lancer Evolution VII Rally Car | **Oro** 2´00.000 | **Plata** 2´01.000 | **Bronce** 2´10.000





1. En esta prueba tendrás que demostrar todo lo que has aprendido en los exámenes anteriores. Para saber cómo debes trazar cada curva del Tahití Maze, nos remitimos al apartado de análisis de los circuitos. Para aspirar al oro, has de controlar a la perfección las horquillas.





Tahití Maze
El circuito más largo y complicado de todos los de Rally será el último examen, que deberás aprobar para obtener la licencia necesaria para competir en la liga Rally.

Las Ligas

Si quieres convertirte en un verdadero maestro en esto del *Gran Turismo*, no tendrás más remedio que ponerte al volante y superar todas las Ligas del juego, ganar todos los retos y levantar la Copa de Oro en cada ocasión. Al menos, si quieres presumir de ser un auténtico experto. ¿Te sientes capaz?
Pues prepárate, que en estas páginas te comentamos todos los pormenores de cada Liga, premios, coches de bonificación y consejos especiales para que lo sepas todo antes de lanzarte a la carrera.

LIGA PRINCIPIANTE

1. COPA SUNDAY (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Super Speedway	3	Abierto	Ninguna	1.000
Mid-Field Raceway	2	Abierto	Ninguna	1.000
Trial Mountain	2	Abierto	Ninguna	1.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Toyota Sprinter Trueno GT-APEX.**

Quizá una de las copas en las que más veces correrás, sobretodo al principio. Con cualquiera de los coches que puedes adquirir al principio podrás hacerte con el triunfo final. Eso sí, en el momento que dispongas de un coche competente, olvida esta copa y compite en otras que te ofrezcan una recompensa mayor.



2. COPA CLUBMAN (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	2	Abierto	Ninguna	1.000
Special Stage Route 5	2	Abierto	Ninguna	1.000
Deep Forest Raceway	2	Abierto	Ninguna	1.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Mazda MX-5.**

Otra copa muy sencilla en la que podrás competir en tus inicios como piloto. Esta vez, los coches será un poco más potentes y los circuitos se complicarán, aunque no tendrás ningún problema en ganar si ya has comenzado a hacer mejoras en tu primer coche. Sin embargo, a pesar del incremento de dificultad, la recompensa no aumentará con respecto a la de Copa Sunday, así que mejor corre en esta última.



3. RETO TD (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	2	Ninguna	Coches tracción delantera	1.500
Special Stage Route 5	2	Ninguna	Coches tracción delantera	1.500
Roma Circuit	2	Ninguna	Coches tracción delantera	1.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Toyota Yaris RS 1.5.**

Antes de entrar a inscribirte en ella, debes tener un coche de tracción delantera un poco más potente de lo que has estado usando anteriormente. Y es que entre los participantes hay algunos que llevan un Lupo Cup Car. Eso sí, la recompensa monetaria empezará a subir a partir de aquí.



4. RETO TT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Grand Valley Speedway	2	Ninguna	Coches tracción trasera	1.500
Special Stage Route 5	2	Ninguna	Coches tracción trasera	1.500
Apricot Hill Raceway (II)	2	Ninguna	Coches tracción trasera	1.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Nissan Silvia K's 1800 cc.**

Tal vez resulte muy complicado para un piloto que sólo lleva unos cuantos días compitiendo, ya que en este circuito compiten coches de tracción trasera más potentes y difíciles de pilotar. Si quieres tener alguna opción de cara a la victoria, has de tener un coche con más de 160 C.V. de potencia.



5. RETO MC (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	2	Ninguna	Coches motor central	2.000
Deep Forest Raceway (II)	2	Ninguna	Coches motor central	2.000
Apricot Hill Raceway	2	Ninguna	Coches motor central	2.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Toyota MR2.**

A pesar de que la mayor parte de los coches del juego que poseen un motor central son de alta competición, aquí se han reunido algunos de menor potencia, lo cual te beneficiará si eliges bien tu vehículo. Más concretamente, tus rivales irán montados en un MR2 o en un Speedster, ambos rondando los 150 C.V.



6. RETO 4x4 (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	2	Ninguna	Coches tracción 4x4	2.000
Mid-Field Raceway	2	Ninguna	Coches tracción 4x4	2.000
Special Stage Route 11	2	Ninguna	Coches tracción 4x4	2.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Suzuki Alto Works Sports Limited.**

A pesar de que aparece entre los primeros Campeonatos de la liga, quizá sea demasiado difícil para los que llevan pocas carreras. Además, debes ir montado en un coche con tracción a las cuatro ruedas y que ronde los 200 C.V. de potencia, algo que puede quedar lejos de tus posibilidades económicas.

7. COPA K ULTRALIGEROS (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	2	Ninguna	Sólo Coches Ultraligeros*	2.500
Super Speedway	4	Ninguna	Sólo Coches Ultraligeros*	2.500
Laguna Seca Raceway	2	Ninguna	Sólo Coches Ultraligeros*	2.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Mini Cooper 1.3i.**

Si al comprarte tu primer coche escogiste uno de los dos modelos con los que puedes competir aquí (mira la información) y has mejorado alguno de sus componentes, no tendrás ningún problema para ganar esta copa. Además, la recompensa será de 2.500 Créditos, una cantidad bastante buena si llevas pocos días de competición.

*Los ultraligeros permitidos en esta competición son: **Daihatsu Cuore TRXX Avanzato R, Suzuki Alto Works Sports Limited, Mini Cooper 1.3i.**



8. BARRAS Y ESTRELLAS (Carreras Sencillas)

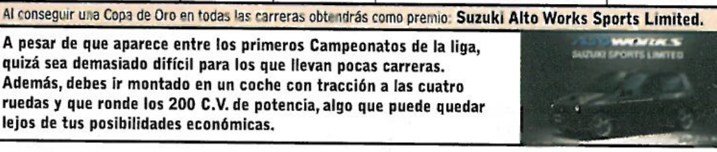
Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Seattle Circuit	2	Ninguna	Sólo Coches americanos*	3.500
Super Speedway	4	Ninguna	Sólo Coches americanos*	3.500
Laguna Seca Raceway	2	Ninguna	Sólo Coches americanos*	3.500
Seattle Circuit (II)	2	Ninguna	Sólo Coches americanos*	3.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Chevrolet Camaro SS.**

Esta es la primera carrera en donde notarás un serio incremento en la dificultad que, afortunadamente, también vendrá acompañado por una subida en la recompensa final. En ella compiten coches americanos que están muy por delante de las posibilidades del PT Cruise, que quizá compraste al principio. Búscate uno mejor, pero siempre yanqui.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Acura CL 3.2 Type S, Acura NSX, Acura Integra Type-R, Corvette Grand Sport, Camaro Z28, Corvette Z05, Camaro SS, Camaro Race Car, Corvette C5R, PT Cruiser, Viper GTSR Concept, Viper GTS-R Team Oreca, Viper GTS, Focus Rally Car, Escort Rally Car, Mustang SVT Cobra R, GT 40 Race Car, GT 40, Esperante GTR-1, Shelby Cobra.**





GT 40 Race C

Es una de las primeras bazas importantes que poseerás en el juego. Con sus 326 caballos iniciales y tracción trasera podrás superar muchos campeonatos, sobre todo si le efectúas mejoras en el motor.

9. SPIDER Y ROADSTER (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	2	Ninguna	Sólo Spiders y Roadsters*	2.500
Circuito de Pruebas	2	Ninguna	Sólo Spiders y Roadsters*	2.500
Grand Valley (II)	2	Ninguna	Sólo Spiders y Roadsters*	2.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Mazda MX-5 1.8 RS.**

Aunque el mejor coche para competir en este Campeonato sea el RUF 3400S, no será necesario que derroches tantos créditos. Con un Opel Speedster o un Mazda MX-5 mejorado podrás optar por la victoria.

*Sólo pueden competir: **S2000 Type V, S2000, CR-X Del-Sol SiR, Elise 190, Mazda MX-5, Mazda MX-5 1.8 RS, Mazda MX-5 LS, SLK 230 Kompressor, Mugen S2000, Silvia Varietta, Speedster, RUF 3400S, Cobra, Spoon S2000, MR2 y Griffith 500.**

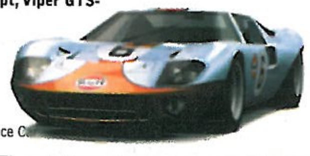


10. COPA DEPORTIVOS DE LOS AÑOS 80 (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Special Stage Route 5	2	B	Deportivos de los años 80*	2.500
Tokio Route 246 (II)	2	B	Deportivos de los años 80*	2.500
Seattle Circuit (II)	2	B	Deportivos de los años 80*	2.500

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Mazda Savanna RX7 Infini III.**

Si al iniciar la partida optaste por el Sprinter Trueno, está se convertirá en una copa muy apropiada para ganar dinerillo. Aunque para no sufrir demasiado, quizá deberías mejorarlo un poco en el taller.



*Sólo pueden participar: **Mazda RX-7 INFINI III, Mazda MX-5, Nismo Skyline GT-R S-Tune, Nissan Skyline GTS-T Type M, Skyline GT-R V-spec II, Silvia K's (2000cc), Silvia K's (1800cc,), 300ZX TwinTurbo 2seater, 300ZX TwinTurbo 2 by 2, Toyota Sprinter Trueno GT-APEX, Toyota Sprinter Trueno GT-APEX Shigeno Version.**

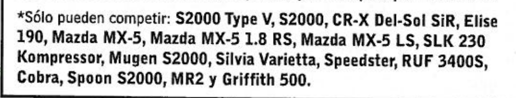
11. MODELOS SPORT CON MOTOR ASPIRADO (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Apricot Hill Raceway	2	B	Sólo coches NA	5.000
Grand Valley Speedway	2	B	Sólo coches NA	5.000
Apricot Hill Raceway (II)	2	B	Sólo coches NA	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Honda CR-X 1.6 VTi.**

Entre todos los coches de motor aspirado (que son la mayoría) escoge uno con 150 C.V. para hacerte con el oro sin dificultad. La cantidad de créditos que te darán al final será bastante alta, haciendo de esta copa una de las mejores en los primeros días.





12. CARRERAS PARA MODELOS DE TURBO SPORT (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Mid-Field Raceway (II)	2	B	Sólo coches turbo	5.000
Circuito de Pruebas	2	B	Sólo coches turbo	5.000
Special Stage Route 11	2	B	Sólo coches turbo	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Daihatsu Cuore TRXX Avanzato R.**

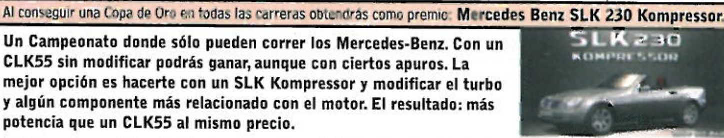


Cualquier coche con un motor turbo que supere los 250 C.V. de potencia, será perfectamente válido para ganar este reto sin demasiadas complicaciones. Además, será una buena ocasión para que te vayas adaptando a los coches de cierta categoría.

14. LEYENDA DE LA FLECHA PLATEADA (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Circuito de Pruebas	2	B	Sólo Mercedes*	10.000
Trial Mountain (II)	2	B	Sólo Mercedes*	10.000
Roma Circuit (II)	2	B	Sólo Mercedes*	10.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Mercedes Benz SLK 230 Kompressor.**



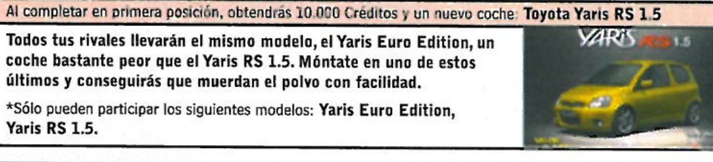
Un Campeonato donde sólo pueden correr los Mercedes-Benz. Con un CLK55 sin modificar podrás ganar, aunque con ciertos apuros. La mejor opción es hacerte con un SLK Kompressor y modificar el turbo y algún componente más relacionado con el motor. El resultado: más potencia que un CLK55 al mismo precio.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **CLK Touring Car, CLK55, CL600, SLK 230 Kompressor**

16. CARRERA YARIS (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	2	Ninguna	Sólo Yaris*	5.000
Laguna Seca Raceway	2	Ninguna	Sólo Yaris*	5.000
Tokio Route 246	2	Ninguna	Sólo Yaris*	5.000
Trial Mountain	2	Ninguna	Sólo Yaris*	5.000
Special Stage Route 5 (II)	2	Ninguna	Sólo Yaris*	5.000

Al completar en primera posición, obtendrás 10.000 Créditos y un nuevo coche: **Toyota Yaris RS 1.5**



Todos tus rivales llevarán el mismo modelo, el Yaris Euro Edition, un coche bastante peor que el Yaris RS 1.5. Móntate en uno de estos últimos y conseguirás que muerdan el polvo con facilidad.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Yaris Euro Edition, Yaris RS 1.5.**

18. COMPETICIÓN EVOLUTION (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Laguna Seca Raceway	2	Ninguna	Sólo Lancer Evolution*	5.000
Trial Mountain	2	Ninguna	Sólo Lancer Evolution*	5.000
Mid-Field Raceway (II)	2	Ninguna	Sólo Lancer Evolution*	5.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR.**

Podrás competir con cualquiera de la serie Evolution de Mitsubishi. El más competitivo de todos ellos es el Lancer Evolution VI GSR T.M.E. y con el que estará "chupao".

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Evolution IV GSR, Evolution V GSR, Evolution VI GSR, Evolution VI GSR T.M.E, Evolution VI GSR T.M.E, Evolution VI RS, Evolution VI Rally Car, Evolution VII GSR, Evolution VII RS, Evolution VII Rally Car Prototype.**

20. CAMPEONATO DEL MUNDO GT (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio Route 246	2	A	Ninguna	10.000
Super Speedway	4	A	Ninguna	10.000
Trial Mountain	2	A	Ninguna	10.000
Mid-Field Raceway	2	A	Ninguna	10.000
Laguna Seca Raceway	2	A	Ninguna	10.000
Seattle Circuit	2	A	Ninguna	10.000
Special Stage Route 11	2	A	Ninguna	10.000
Apricot Hill Raceway	2	A	Ninguna	10.000
Trial Mountain (II)	2	A	Ninguna	10.000
Grand Valley Speedway	3	A	Ninguna	10.000

Al concluir el primero, obtendrás **50.000 créditos**, y un coche, elegido aleatoriamente entre estos: **Mazda MX-5, Nissan Skyline GT-R V-Spec II, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Toyota Celica GT-Four.**

Es la única carrera de toda la Liga que requiere el carné A Nacional. Tus rivales en esta carrera llevarán coches de rallies y coches de competición. Para poder ganarla, puedes usar otro coche de competición que hayas adquirido en algún Evento de Resistencia o un coche de cierto calibre modificado al máximo como puede ser un Jaguar XJ220 Road Car, un Viper GTS o un Lancer Evolution VI T.M.E.



Toyota Celica GT-Four

13. CARRERA AUDI TT (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	2	B	Sólo Audi TT 1.8T quattro	5.000
Laguna Seca Raceway	2	B	Sólo Audi TT 1.8T quattro	5.000
Trial Mountain	2	B	Sólo Audi TT 1.8T quattro	5.000
Special Stage Route 11	2	B	Sólo Audi TT 1.8T quattro	5.000
Cote d´Azur	3	B	Sólo Audi TT 1.8T quattro	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras, obtendrás como premio: **Audi TT 1.8T Quattro.**



Con un Audi TT recién sacado del concesionario, puede que te cueste ganar el Campeonato, ya que todos tus rivales correrán igual que tú. Para que no peligre el oro, pasa por el taller y hazle algunas mejoras al motor. Al tratarse de un Campeonato, no hará falta que ganes todas para alzarte con el título, sólo que al final tengas más puntos.

15. CARRERA ALTEZZA (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Mid-Field Raceway	2	B	Sólo Toyota*	1.000
Tokio Route 246	2	B	Sólo Toyota*	1.000
Deep Forest Raceway	2	B	Sólo Toyota*	1.000
Special Stage Route 5	2	B	Sólo Toyota*	1.000
Seattle Circuit	2	B	Sólo Toyota*	1.000

Al completar en primera posición el Campeonato, obtendrás una bonificación **10.000 Créditos** y un nuevo modelo, que será escogido aleatoriamente entre: **Toyota Celica SS-II (97), Toyota Celica SS-II (99).**



Compra en el concesionario el Altezza RS200 y corre sin mejorarlo si te gustan los retos difíciles. Ahora, si prefieres algo menos de sufrimiento, date una vuelta por el taller, verás lo majo que te queda el coche. Recuerda que al ser una serie de carreras, no hace falta que las ganes todas.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Altezza RS200, Lexus IS, Altezza LM Race Car.**

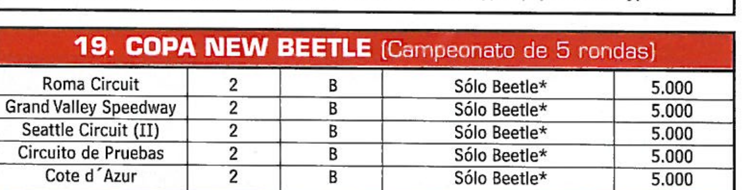
17. COMPETICIÓN TYPE R (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio Route 246	2	Ninguna	Sólo Type-R*	5.000
Grand Valley Speedway	2	Ninguna	Sólo Type-R*	5.000
Trial Mountain (II)	2	Ninguna	Sólo Type-R*	5.000
Super Speedway	4	Ninguna	Sólo Type-R*	5.000
Tokio Route 246 (II)	2	Ninguna	Sólo Type-R*	5.000

Al completar el Campeonato en primer lugar, obtendrás **10.000 Créditos** y un **Honda Civic SiR-II.**

El coche más potente de los permitidos es el NSX Type R. Un modelo con el que ganarás sin complicaciones, ya que ninguno de tus contrincantes lleva otro. Si quieres más emoción, hazte con un modelo más económico como puede ser el Accord.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Accord Euro-R, NSX Type R, Integra Type R 98 spec, Civic Type R, Acura Integra Type R, Spoon Civic Type-R.**



19. COPA NEW BEETLE (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	2	B	Sólo Beetle*	5.000
Grand Valley Speedway	2	B	Sólo Beetle*	5.000
Seattle Circuit (II)	2	B	Sólo Beetle*	5.000
Circuito de Pruebas	2	B	Sólo Beetle*	5.000
Cote d´Azur	2	B	Sólo Beetle*	5.000

Al completar el Campeonato el primero, obtendrás **10.000 Créditos** y un **Volkswagen New Beetle RSi.**



Posiblemente se trate de la copa más difícil de toda la Liga Principiante. Tus contrincantes llevarán el New Beetle Cup Car y tu sólo podrás ganarles si mejoras al máximo cualquiera de los dos Beetle que puedes comprar.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **New Beetle 2.0, New Beetle RSi, New Beetle Cup Car**



La quinta evolución del **Mitsubishi Lancer** es bastante más potente que la cuarta. Esto, que parece lógico, no siempre es así.

LIGA AMATEUR

1. CAMPEONATO DE COCHES JAPONESES (5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio Route 246	3	A	Ninguna	7.500
Super Speedway	6	A	Ninguna	7.500
Apricot Hill Raceway	3	A	Ninguna	7.500
Special Stage Route 11	3	A	Ninguna	7.500
Tokio Route 246 (II)	3	A	Ninguna	7.500

Al completarlo con éxito, obtendrás **20.000 Créditos** y un coche entre: **Lancer Evolution IV GSR, Subaru Impreza Wagon WRX STi Version VI, Mitsubishi FTO GP Version R, Mazda RX-7 Type RZ.**

Aquí te enfrentarás a los mejores coches japoneses "de calle" usando el coche que más te apetezca. Eso sí, si quieres tener alguna opción, procura que tenga como mínimo 300 C.V. de potencia Como habrás podido observar, la cosa empieza a ponerse seria ¿verdad?

Mazda RX-7



El salto de potencia respecto a los modelos de bonificación de la Liga Principiantes no se hace esperar. Este Impreza Wagon mejorado supera con creces los 450 caballos de potencia, cifra que a partir de ahora será la norma en el juego.

3. CAMPEONATO EUROPEO (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	3	A	Ninguna	7.500
Special Stage Route 5	3	A	Ninguna	7.500
Grand Valley Speedway	3	A	Ninguna	7.500
Roma Circuit (II)	3	A	Ninguna	7.500
Cote d´Azur	3	A	Ninguna	7.500

Si quedas primero, recibirás **20.000 Créditos** y un coche, que será escogido entre estos cuatro modelos: **Gillet Vertigo Race Car, Lotus Elise 190, Nissan Skyline GT-R V-Spec II, Mini Cooper 1.3i.**

Aunque los modelos europeos sean menos potentes que los americanos o japoneses, en este Campeonato, los coches compiten con modificaciones que los hacen muy veloces. Lo mejor, buscar un bólido que supere los 500 C.V. para "maquearlo" mecánicamente.



5. TOURING COCHES ALEMANES (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	3	iB	Ninguna	10.000
Mid-Field Raceway	3	iB	Ninguna	10.000
Deep Forest Raceway	3	iB	Ninguna	10.000
Laguna Seca Raceway	3	iB	Ninguna	10.000
Tokio R246	3	iB	Ninguna	10.000

Si consigues quedar primero, obtendrás una bonificación de **30.000 Créditos**, y un nuevo modelo entre: **Wolkswagen New Beetle Cup Car, Wolkswagen Lupo Cup Car, Opel Astra Touring Car, RUF 3400S**

Tus rivales montarán en un Calibra Touring Car, un SLK Touring Car o en un Astra Touring Car. Para competir con ellos, escoge el coche de competición de más de 450 C.V. de potencia que más te guste o un turismo de 500 C.V. para arriba.



7. RETO TT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	5	A	Sólo coches tracción trasera	5.000
Laguna Seca Raceway	5	A	Sólo coches tracción trasera	5.000
Tokio R246	5	A	Sólo coches tracción trasera	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás: **Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version**

En esta ocasión, tu elección en cuestión de gomas debería decantarse entre neumáticos medios o medio-duros ya que los coches de TT tienden a derrapar y a desgastarlos más de lo normal. Para alzarte con la victoria, lo mejor será que pilotes un Dodge Viper o cualquier Aston Martín.



9. RETO 4x4 (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Super Speedway	6	A	Sólo coches 4X4	5.000
Apricot Hill Raceway	5	A	Sólo coches 4X4	5.000
Grand Valley Speedway	5	A	Sólo coches 4X4	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR**

Con unos neumáticos blandos para conseguir llegar a meta sin entrar a boxes en ningún momento y una pieza RUF CTR2 sin modificaciones de ningún tipo, serás un candidato claro a la victoria final en cada carrera, siempre y cuando aguantes el "tipo" durante la carrera, claro.



2. CAMPEONATO AMERICANO (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Seattle Circuit	3	A	Ninguna	7.500
Trial Mountain	3	A	Ninguna	7.500
Super Speedway	6	A	Ninguna	7.500
Seattle Circuit (II)	3	A	Ninguna	7.500
Laguna Seca Raceway	3	A	Ninguna	7.500

Si quedas el primero, recibirás **20.000 Créditos** y un nuevo coche entre: **Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Audi TT 1.8T quattro, Mazda RX-7 Type RS, Chevrolet Camaro Race Car.**

Tendrás que competir contra coches muy potentes y competitivos como el Viper, Camaro o Cobra. De todos ellos, el más peligroso es el Corvette C5R. Este monstruo cuenta con 640 C.V., así que lo mejor que puedes hacer es comprarte un Viper y modificarlo al máximo.



4. CAMPEONATO DEL MUNDO GT (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio Route 246	5	iB	Ninguna	10.000
Laguna Seca Raceway	5	iB	Ninguna	10.000
Apricot Hill Raceway	5	iB	Ninguna	10.000
Deep Forest Raceway	5	iB	Ninguna	10.000
Special Stage Route 5	5	iB	Ninguna	10.000
Trial Mountain	5	iB	Ninguna	10.000
Seattle Circuit	5	iB	Ninguna	10.000
Mid-Field Raceway (II)	5	iB	Ninguna	10.000
Special Stage Route 11	5	iB	Ninguna	10.000
Grand Valley Speedway	5	iB	Ninguna	10.000

Si quedas el primero, obtendrás una bonificación de **100.000 Créditos** y un coche, que será seleccionado entre: **Nissan Z Concept Car, Mazda RX-8, Nissan C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Road Car.**

Un largo Campeonato de 10 carreras en el que el desgaste de los neumáticos hará aparición. Para no tener que entrar en boxes durante las cinco vueltas de cada circuito, usa neumáticos medios o medio-blandos. Todos tus competidores lucirán coches de carrera de muchísima potencia, así que pilota tú uno parecido o, si no tienes ninguno aún, usa el Dodge Viper GTS completamente optimizado.



6. RETO TD (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	5	A	Sólo tracción delantera	5.000
Roma Circuit (II)	5	A	Sólo tracción delantera	5.000
Apricot Hill Raceway (II)	5	A	Sólo tracción delantera	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Celica TRD Sports.**

Esta vez el Campeonato será más difícil y competirás con coches más potentes que los que encontraste en el reto de la Liga Principiante. Una buena elección podría ser el Honda Accord Euro R con alguna modificación. Al ser las carreras de 5 vueltas, tendrás que usar neumáticos medios o medio-blandos para aguantar hasta el final

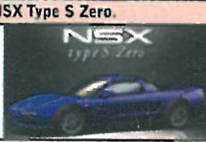


8. RETO MC (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio R246 (II)	5	A	Sólo coches motor central	5.000
Deep Forest Raceway (II)	5	A	Sólo coches motor central	5.000
Grand Valley Speedway	5	A	Sólo coches motor central	5.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Honda NSX Type S Zero.**

Para no entrar a boxes durante la carrera y poder aguantar mejor tu posición hasta alcanzar la primera, lo que tienes que hacer es calzar unas gomas medias o medio-blandas en un Jaguar XJ220 Road Car modificado. De esta forma, no habrá forma de que nadie te pueda seguir en este Campeonato.



10. BARRAS Y ESTRELLAS (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Seattle Circuit	3	A	Sólo coches americanos*	7.500
Super Speedway	6	A	Sólo coches americanos*	7.500
Laguna Seca Raceway	3	A	Sólo coches americanos*	7.500
Seattle Circuit (II)	3	A	Sólo coches americanos*	7.500

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Spoon Sports S2000 Race Car.**

Es como su "homóloga" de Liga Principiante pero con más dificultad. El Dodge Viper GTS te llevará a lo más alto del podio si lo modificas.

*Sólo pueden participar: **Acura CL 3.2 Type S, Acura NSX, Acura Integra Type R, Corvette Grand Sport, Camaro Z28, Corvette Z06, Camaro SS, Camaro Race Car, Corvette C5R, PT Cruiser, Viper GTSR Concept, Viper GTS-R Team Oreca, Viper GTS, Ford Focus Rally Car, Escort Rally Car, Mustang SVT Cobra R, GT40, GT40 Race Car, Esperante GTR-1, Shelby Cobra.**



11. BOXER SPIRIT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	3	A	Sólo Boxers*	10.000
Seattle Circuit	3	A	Sólo Boxers*	10.000
Mid-Field Raceway (II)	3	A	Sólo Boxers*	10.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Subaru Legacy B4 Blitzen.**

Si quieres ganar el Campeonato sin ninguna dificultad, lo mejor que puedes hacer es ponerte al volante del RUF CTR2 tal cual sale del concesionario o cualquier otro modelo de la escudería alemana con alguna modificación.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **RUF 3400S, RUF RGT, RUF CTR2, Impreza WRX Sti, Impreza Sports Wagon, Impreza Rally Car, Impreza Rally Car Prototype, Impreza Sedan WRX STI Version VI, Impreza Wagon WRX STI Version VI, Impreza LM Race Car, Legacy B4 RSK, Legacy B4 Blitzen, Legacy Touring Wagon GT-B.**


Impreza LM Race Car

Otra pieza de colección, que puede resultaros muy útil, principalmente, de cara a disputar esta misma competición en la Liga Profesional. Por lo demás, se encuentra dentro de la potencia y precio de venta normal en esta Liga.

13. CARRERA COCHES SPORT CON MOTOR ASPIRADO (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Apricot Hill Raceway (II)	3	A	Sólo coches NA	15.000
Super Speedway	6	A	Sólo coches NA	15.000
Deep Forest Raceway (II)	3	A	Sólo coches NA	15.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Mazda RX-8.**

Entre los muchos coches de motor aspirado que puedes conducir en esta liga, un Honda NSX Type S con alguna pequeña modificación puede ser la mejor opción para lanzarte a por el triunfo final. Olvida los otros modelos, por muy potentes que creas que pueden ser, esta es tu mejor opción, sin duda alguna.



15. LAS ESTRELLAS DE GRAN TURISMO (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Laguna Seca Raceway	5	IB	Ninguna	25.000
Deep Forest Raceway (II)	5	IB	Ninguna	25.000
Mid-Field Raceway	5	IB	Ninguna	25.000
Circuito de Pruebas	5	IB	Ninguna	25.000
Apricot Hill Raceway (II)	5	IB	Ninguna	25.000
Roma Circuit (II)	5	IB	Ninguna	25.000
Seattle Circuit	5	IB	Ninguna	25.000
Special Stage Route 11	5	IB	Ninguna	25.000
Grand Valley Speedway (II)	5	IB	Ninguna	25.000
Tokio R246 (II)	5	IB	Ninguna	25.000

Si quedas el primero, conseguirás **200.000 Créditos** y un nuevo vehículo, que será seleccionado aleatoriamente entre: **Ford GT40, Nismo GT-R R-tune, Raybrig NSX, Mine's GT-R N1 V-Spec.**

Con ese nombre puedes esperarte cualquier cosa, como por ejemplo un Campeonato con 10 pruebas de 5 vueltas cada una contra auténticos coches de competición. Para superarla debes contar con un coche que dé al menos 800 C.V. de potencia y calzarlo con gomas medias para no perder tiempo en los boxes. Como puedes ver, las cosas se están poniendo cada vez más emocionantes.

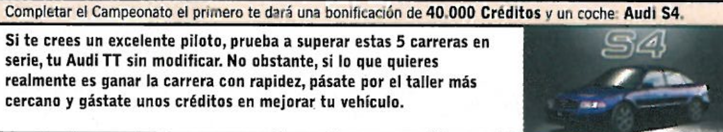


17. TROFEO TURISTA (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Seattle Circuit	3	A	Sólo Audi TT 1.8 quattro	10.000
Special Stage Route 5	3	A	Sólo Audi TT 1.8 quattro	10.000
Trial Mountain	3	A	Sólo Audi TT 1.8 quattro	10.000
Roma Circuit	3	A	Sólo Audi TT 1.8 quattro	10.000
Deep Forest Raceway (II)	3	A	Sólo Audi TT 1.8 quattro	10.000

Completar el Campeonato el primero te dará una bonificación de **40.000 Créditos** y un coche: **Audi S4.**

Si te crees un excelente piloto, prueba a superar estas 5 carreras en serie, tu Audi TT sin modificar. No obstante, si lo que quieres realmente es ganar la carrera con rapidez, pásate por el taller más cercano y gástate unos créditos en mejorar tu vehículo.



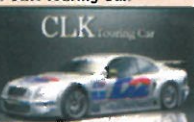
19. LEYENDA DE LA FLECHA PLATEADA (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	3	A	Sólo modelos Mercedes*	20.000
Super Speedway	6	A	Sólo modelos Mercedes*	20.000
Roma Circuit (II)	3	A	Sólo modelos Mercedes*	20.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Mercedes Benz CLK Touring Car.**

Uno de los Campeonatos más difíciles de toda la Liga. Si en tu garaje tienes el CLK Touring Car, úsalo para ganar con comodidad, si no, optimiza la mecánica del SLK Kompressor al máximo.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **CLK Touring Car, CLK55, CL600, SLK 230 Kompressor.**



12. COPA DE VEHÍCULOS DEPORTIVOS AÑOS 80 (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio R246	3	A	Sólo deportivos de los 80*	8.000
Special Stage Route 5	3	A	Sólo deportivos de los 80*	8.000
Trial Mountain (II)	3	A	Sólo deportivos de los 80*	8.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Nismo Skyline GT-R S-Tune.**

Aunque sea la misma competición que la de la Liga Principiante, tus rivales pilotarán coches completamente modificados. Para que no te hagan sombra, compra el Nissan 300ZX TwinTurbo 2 by 2 y modifícalo.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Mazda RX-7 Infini III, Mazda MX-5, Nismo Skyline GT-R S-Tune, Skyline GTS-T Type M, Skyline GT-R Vspec II, Silvia K´s 2000 cc, Silvia K´s 1800 cc, 300ZX Twin Turbo 2seater, 300ZX Twin Turbo 2 by 2, Sprinter Trueno GT-Apex, Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version.**



14. CARRERA PARA TURBO SPORT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Apricot Hill Raceway (II)	3	A	Sólo coches con turbo	15.000
Circuito de Pruebas	3	A	Sólo coches con turbo	15.000
Grand Valley Speedway	3	A	Sólo coches con turbo	15.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Mine's Lancer Evolution VI GSR.**

La diferencia entre esta competición y la correspondiente a la Liga Principiante es la notable diferencia en la potencia de los coches rivales. Para superar los 500 C.V. de potencia de los que disponen casi todos ellos, monta en un Nissan Skyline GT-R V Spect II con mejoras.



16. CAMPEONATO GT JAPONÉS (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Grand Valley Speedway	5	IB	Ninguna	15.000
Roma Circuit	5	IB	Ninguna	15.000
Mid-Field Raceway	5	IB	Ninguna	15.000
Special Stage Route 5 (II)	5	IB	Ninguna	15.000
Laguna Seca Raceway	5	IB	Ninguna	15.000
Super Speedway	10	IB	Ninguna	15.000
Apricot Hill Raceway	5	IB	Ninguna	15.000
Grand Valley Speedway (II)	5	IB	Ninguna	15.000
Special Stage Route 11	5	IB	Ninguna	15.000
Tokio R246	5	IB	Ninguna	15.000

Si completas el Campeonato el primero, obtendrás **150.000 Créditos**, así como un nuevo coche, que será escogido entre: **Arta NSX, Denso Supra Race Car, Calsonic Skyline, Loctite Zexel GT-R.**

Se trata de un torneo muy parecido a "Las Estrellas de Gran Turismo" sólo que en esta ocasión los coches de competición que correrán contra ti serán todos de nacionalidad japonesas. Por lo demás, nuestros consejos siguen siendo los mismos que en la carrera comentada en el punto 15, así que ya sabes, si has conseguido superar ésa sin problemas, aquí lo tendrás "chupao".



18. CARRERA DEL EMBLEMA ROJO (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	3	IB	Sólo modelos Nissan*	30.000
Laguna Seca Raceway	3	IB	Sólo modelos Nissan*	30.000
Special Stage Route 11	3	IB	Sólo modelos Nissan*	30.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Nismo 400R.**

A estas alturas del Campeonato, ya deberías poseer un Nissan Pennzoil Nismo GT-R JGTC, un Nissan Loctite Zexel GT-R JGTC o un Calsonic Skyline JGTC. Si es así, usa cualquiera de ellos para asaltar el podio. Si no, monta en un Skyline con los componentes optimizados y tampoco tendrás muchos problemas.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Nismo 400R, Nismo Skyline GT-R S-tune, Nismo Skyline GT-R -R-tune, Skyline GT-R V-spec II, Skyline GT-R V-spec, Skyline GT-R V-spec, Skyline GT-T V-spec II, Pennzoil Nismo GT-R JGTC, Loctite Zexel GT-R JGTC, Calsonic Skyline GT-R JGTC, Nismo GT-R LM Road Car, Mine's Skyline GT-R N1 V-spec, Skyline GTS-t Type M.**

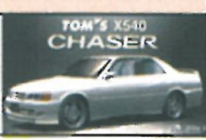
20. CAMPEONATO ALTEZZA (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	5	A	Sólo modelos Toyota*	10.000
Special Stage Route 11	4	A	Sólo modelos Toyota*	10.000
Grand Valley Speedway	4	A	Sólo modelos Toyota*	10.000
Tokio R246	5	A	Sólo modelos Toyota*	10.000
Cote d´Azur	7	A	Sólo modelos Toyota*	10.000

Por ganar obtendrás **30.000 Créditos** y un nuevo coche entre: **Tom's X540 Chaser, Altezza LM Race Car, Toyota Yaris RS 1.5.**

Si entre tus coches hay un Altezza LM Race Car, utilízalo ahora. Si no, usa el Altezza RS200 modificado. Al ser un Campeonato, tendrás que vigilar a tus rivales en la clasificación general.

*Sólo pueden participar: **Altezza RS200, Lexus IS, Altezza LM Race Car.**



21. CAMPEONATO TYPE R (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio R246	5	B	Sólo modelos Type-R*	10.000
Special Stage Route 11	5	B	Sólo modelos Type-R*	10.000
Super Speedway	10	B	Sólo modelos Type-R*	10.000
Tokio R246 (II)	5	B	Sólo modelos Type-R*	10.000
Cote d´Azur	7	B	Sólo modelos Type-R*	10.000

Si consigues ganar, obtendrás una bonificación de **20.000 Créditos** y un nuevo coche entre estos modelos: **Honda NSX Type R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000.**

Para esta ocasión, puedes optar entre un Honda NSX Type R o el Honda Accord Euro R, habiendo ambos pasado antes por taller para dejarlos hechos unos "maquinones".

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Accord Euro-R, NSX Type R, Civic Type R, Acura Integra Type R, Spoon Civic Type-R.**



22. COMPETICIÓN EVOLUTION (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Mid-Field Raceway (II)	6	B	Sólo Lancer Evolution*	10.000
Special Stage Route 11	4	B	Sólo Lancer Evolution*	10.000
Tokio R246	5	B	Sólo Lancer Evolution*	10.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás: **Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car.**

Cualquier modelo de la gama Evolution que pilotes será bueno para ganar esta carrera si le modificas la mayoría de sus componentes. Algo que, como vienes observando hace tiempo, se está volviendo una auténtica rutina.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Evolution IV GSR, Evolution V GSR, Evolution VI GSR, Evolution VI GSR T.M.E., Evolution VI GSR T.M.E. (stripe), Evolution VI RS, Evolution VI Rally Car, Evolution VII GSR, Evolution VII RS, Evolution VII Rally Car Prototype.**

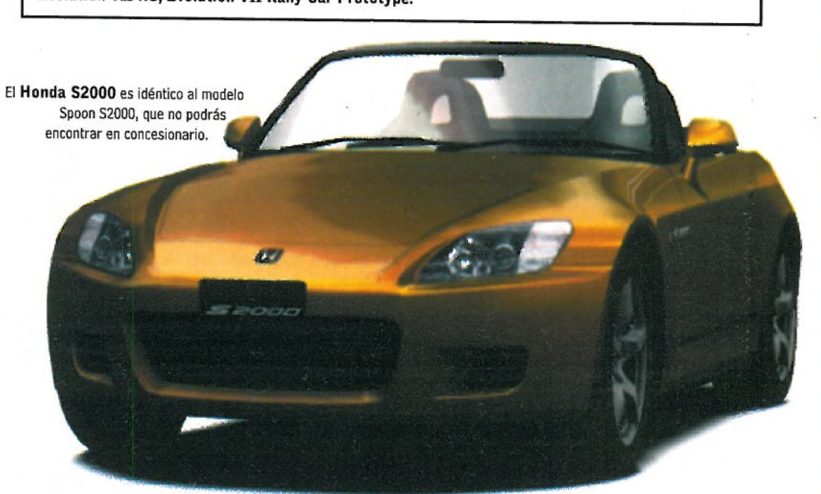
23. CAMPEONATO COCHES DE ENSUEÑO (Campeonato de 7 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway	5	IA	Ninguna	25.000
Laguna Seca Raceway	5	IA	Ninguna	25.000
Special Stage Route 5	5	IA	Ninguna	25.000
Apricot Hill Raceway	5	IA	Ninguna	25.000
Circuito de Pruebas	5	IA	Ninguna	25.000
Special Stage Route 11	5	IA	Ninguna	25.000
Grand Valley Speedway (II)	7	IA	Ninguna	25.000

Si ganas, obtendrás una bonificación de **150.000 Créditos** y un coche nuevo entre: **Mitsubishi FTO LM Race Car, Mazda RX-7 LM Race Car, Subaru Impreza LM Race Car, Honda S2000 Race Car.**

Como su nombre indica, todos los modelos que participan son coches de competición. Si quieres ganar, tienes que ir montado en uno parecido o en un turismo con una potencia descomunal. Como siempre, las modificaciones en la mecánica son imprescindibles. Además, deberás calzar neumáticos duros para poder entrar por línea de meta, en las carreras más largas, sin entrar en boxes.





El **Honda S2000** es idéntico al modelo Spoon S2000, que no podrás encontrar en concesionario.

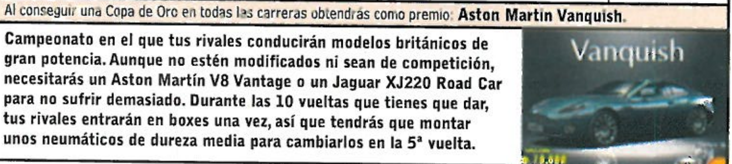
LIGA PROFESIONAL

1. COPA GT COCHES BRITÁNICOS (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	10	IA	Ninguna	20.000
Special Stage Route 5	10	IA	Ninguna	20.000
Roma Circuit (II)	10	IA	Ninguna	20.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Aston Martin Vanquish.**

Campeonato en el que tus rivales conducirán modelos británicos de gran potencia. Aunque no estén modificados ni sean de competición, necesitarás un Aston Martín V8 Vantage o un Jaguar XJ220 Road Car para no sufrir demasiado. Durante las 10 vueltas que tienes que dar, tus rivales entrarán en boxes una vez, así que tendrás que montar unos neumáticos de dureza media para cambiarlos en la 5ª vuelta.



2. CAMPEONATO DEL MUNDO GT (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Grand Valley Speedway	10	IA	Ninguna	35.000
Apricot Hill Raceway (II)	10	IA	Ninguna	35.000
Special Stage Route 5 (II)	10	IA	Ninguna	35.000
Trial Mountain	10	IA	Ninguna	35.000
Deep Forest Raceway	10	IA	Ninguna	35.000
Circuito de Pruebas	10	IA	Ninguna	35.000
Special Stage Route 11 (II)	10	IA	Ninguna	35.000
Tokio Route R246	10	IA	Ninguna	35.000
Cote d´Azur	15	IA	Ninguna	35.000
Grand Valley Speedway (II)	10	IA	Ninguna	35.000

Si ganas, obtendrás una bonificación de **250.000 Créditos** y un nuevo coche, escogido aleatoriamente entre: **Opel Calibra Touring Car, Ford GT40 Race Car, Nissan R390 GT1 Road Car, Jaguar XJ220 Race Car.**

Tendrás que disputar el primer puesto con los mejores coches de competición. Si lo tuyo son las victorias, necesitarás todo un "maquinón" con todas las mejoras posibles hechas. Usa neumáticos medios y entra en boxes en la 5ª vuelta, excepto en el de Montecarlo, en el que podrás apurar hasta la 7ª vuelta, o entrar dos veces (en la 5ª y 10ª).



Jaguar XJ220 Race Car



3. RETO TD (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway (II)	10	IA	Sólo coches tracción delantera	10.000
Roma Circuit	10	IA	Sólo coches tracción delantera	10.000
Cote d´Azur	10	IA	Sólo coches tracción delantera	10.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Spoon Sports Civic Type R.**

Para cantar victoria ante semejante reunión de bólidos, necesitarás un Honda Accord Euro R, un Acura CL 3.2 Type S o el Citroen Xsara Rally Car. Usa unos neumáticos duros para no tener que entrar en boxes o unos semiblandos para cambiarlos una sola vez, en la 5ª vuelta.



4. RETO TT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Apricot Hill Raceway	10	IA	Sólo coches tracción trasera	15.000
Mid-Field Raceway (II)	15	IA	Sólo coches tracción trasera	15.000
Deep Forest Raceway (II)	10	IA	Sólo coches tracción trasera	15.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Nismo GT-R LM Road Car.**

Para poder ganar este reto, tendrás que pilotar uno de los coches más potentes de TT. Da igual el que elijas, pero asegúrate de que posea más de 450 C.V. y estar así a la altura de tus rivales. Para no tener que entrar en boxes ni una sola vez durante toda la carrera, lo mejor es que montes unos neumáticos duros.



5. RETO MC (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Trial Mountain	10	IA	Sólo coches motor central	20.000
Laguna Seca Raceway	10	IA	Sólo coches motor central	20.000
Mid-Field Raceway (II)	15	IA	Sólo coches motor central	20.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Tommy Kaira ZZII.**

Un complicado torneo en el que tendrás que gastarte un "pastón" en mejorar el Ruf 3400S o el Pagani Zonda C12 y conseguir de esta forma un coche competitivo para ganarle la partida a tus rivales. Además, instala unos neumáticos duros para no tener que entrar en boxes durante la carrera.

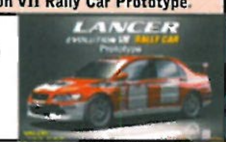


6. RETO 4x4 (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Special Stage Route 5 (II)	10	IA	Sólo coches 4X4	30.000
Laguna Seca Raceway	10	IA	Sólo coches 4X4	30.000
Deep Forest Raceway	15	IA	Sólo coches 4X4	30.000

Al conseguir el oro en todas las carreras obtendrás: **Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype.**

Con algo más de 500 C.V. de potencia, tendrás potencia suficiente para ganar el reto. Para conseguirlo, aumenta al máximo un Audi S4 o escoge cualquier Lancer Evolution y mejora parte de sus componentes. Calza neumáticos semiduros para intentar acabar la carrera sin tener que parar.



8. BOXER SPIRIT (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Deep Forest Raceway (II)	10	IB	Sólo Boxers*	15.000
Roma Circuit	10	IB	Sólo Boxers*	15.000
Super Speedway	20	IB	Sólo Boxers*	15.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **RUF RGT.**

Para ganar este Campeonato, no te servirá cualquier coche, ya que tus rivales rondan los 650 C.V. de potencia. El mejor modelo es RUF CTR2 con alguna modificación. Sigue usando neumáticos duros para no entrar a boxes durante las 10 vueltas de cada circuito.



*Sólo pueden participar: **RUF 3400S, RUF RGT, RUF CTR2, Impreza WRX Sti, Impreza Sports Wagon, Impreza Rally Car, Impreza Rally Car Prototype , Impreza Sedan WRX STI Version VI, Impreza Wagon WRX STI Version VI, Impreza LM Race Car, Legacy B4 RSK, Legacy B4 Blitzen, Legacy Touring Wagon GT-B.**

10. CARRERA PARA MODELOS TURBO SPORT (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Mid-Field Raceway	10	IB	Sólo coches turbo	30.000
Circuito de Pruebas	10	IB	Sólo coches turbo	30.000
Apricot Hill Raceway	15	IB	Sólo coches turbo	30.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **RUF CTR2.**

Igual que en el torneo anterior, tus contrincantes usarán auténticos cochazos, por lo que necesitarás un modelo competitivo. Da igual que sea de competición o un turismo siempre y cuando supere los 500 C.V de potencia. Decídete por unas gomas semiduras para no tener que perder el tiempo en boxes.



12. CAMPEONATO GT JAPONÉS (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Grand Valley Speedway	15	IA	Ninguna	30.000
Apricot Hill Raceway	20	IA	Ninguna	30.000
Circuito de Pruebas	15	IA	Ninguna	30.000
Special Stage Route 11	15	IA	Ninguna	30.000
Laguna Seca Raceway	20	IA	Ninguna	30.000
Trial Mountain	15	IA	Ninguna	30.000
Roma Circuit (II)	15	IA	Ninguna	30.000
Grand Valley Speedway (II)	15	IA	Ninguna	30.000
Tokio R246	15	IA	Ninguna	30.000
Cote d´Azur	20	IA	Ninguna	30.000

Si ganas obtendrás **250.000 Créditos** y un nuevo coche entre: **Castrol Mugen NSX, Nismo Skyline GT-R S-tune, Toyota Super Autobacs Apex MR-S, Pagani Zonda Race Car.**

Otra en la que sólo los modelos de competición cuentan con alguna oportunidad de victoria. Como en la prueba anterior, tu mejor aliado será un modificado Mazda 787B. Si sólo quieres parar una vez durante las 15 vueltas (en la 7ª), tendrás que utilizar unos neumáticos duros.



14. CARRERA DEL EMBLEMA ROJO (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Tokio R246	10	IA	Sólo modelos Nissan*	25.000
Grand Valley Speedway (II)	10	IA	Sólo modelos Nissan*	25.000
Special Stage Route 11 (II)	10	IA	Sólo modelos Nissan*	25.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Calsonic Skyline.**

Tanto el Loctite Zexel o como el Pennzoil Nismo, ambos modificados, servirán para hacerte con el trofeo final. Pero si ninguna de estas maravillas se encuentra todavía en tu garaje, usa un Skyline optimizado al máximo y con neumáticos semiduros para no tener que entrar en el pit.



*Sólo pueden participar: **Nismo 400R, Nismo Skyline GT-R S-tune, Nismo Skyline GT-R -R-tune, Skyline GT-R V-spec II (R32), Skyline GT-R V-spec (R33), Skyline GT-R V-spec (R34), Skyline GT-T V-spec II (R34), Pennzoil Nismo GT-R JGTC, Loctite Zexel GT-R JGTC, Calsonic Skyline GT-R JGTC, Nismo GT-R LM Road Car (R33), Mine's Skyline GT-R N1 V-spec (R34), Skyline GTS-t Type M (R32).**

Loctite Zexel GT-R es un muy buen coche para competir.

7. SPIDERS & ROADSTERS (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Grand Valley Speedway	10	IB	Sólo Spiders y Roadsters*	10.000
Trial Mountain	10	IB	Sólo Spiders y Roadsters*	10.000
Cote d´Azur	15	IB	Sólo Spiders y Roadsters*	10.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Shelby Cobra.**

Entre todos los modelos que podrás elegir para correr, los dos más adecuados son el RUF 3400S, con alguna mejora, y el Shelby Cobra. En cuestión de gomas, si no quieres interrumpir la carrera, usa unas duras, y si te da igual, móntalas medias.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **S2000 Type V, S2000, CR-X Del-Sol SiR. Elise 190, Mazda MX-5, Mazda MX-5 1.8 RS, Mazda MX-5 LS, SLK 230 Kompressor, Mugen S2000, Silvia Varietta, Speedster, RUF 3400S, Cobra, Spoon S2000, MR2 y Griffith 500.**

9. CARRERA COCHES SPORT CON MOTOR ASPIRADO (C. Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Apricot Hill Raceway	10	IB	Sólo coches NA	20.000
Seattle Circuit	10	IB	Sólo coches NA	20.000
Tokio R246	10	IB	Sólo coches NA	20.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Pagani Zonda C12S.**

Para no sufrir innecesariamente, usa cualquier coche de competición. Si no dispones todavía de ninguno, puedes montar en el polifacético Viper GTS si lo modificas ligeramente. Para conducir coches de semejante calibre sin tener que parar, necesitarás unos neumáticos semiduros.



11. LAS ESTRELLAS DE GRAN TURISMO (Campeonato de 10 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Laguna Seca Raceway	15	IA	Ninguna	50.000
Deep Forest Raceway	15	IA	Ninguna	50.000
Mid-Field Raceway (II)	15	IA	Ninguna	50.000
Circuito de Pruebas	15	IA	Ninguna	50.000
Apricot Hill Raceway	15	IA	Ninguna	50.000
Roma Circuit	15	IA	Ninguna	50.000
Seattle Circuit (II)	15	IA	Ninguna	50.000
Special Stage Route 11 (II)	15	IA	Ninguna	50.000
Grand Valley Speedway (II)	15	IA	Ninguna	50.000
Tokio R246	15	IA	Ninguna	50.000

Si ganas obtendrás **400.000 Créditos** y un nuevo coche entre: **Dodge Viper GTSR Concept, Nissan R390 GT1 LM Race Car, Subaru Impreza Sedan WRX STI, Toyota GT-One Race Car.**

¡Atención: coche de competición obligatorio! Siempre que quieras conseguir la victoria, claro está. Sin duda, tu mejor opción se encuentra en el Mazda 787B modificado y con el que conseguirás dejar sentados a tus rivales. Usa gomas semiduras y no hará falta que pares en el pit, excepto en la última carrera donde tendrás que entrar en la 7ª vuelta.



13. ITALIAN AVANT GARDE (Carreras Sencillas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit	10	IB	Sólo Pagani*	30.000
Roma Circuit (II)	10	IB	Sólo Pagani*	30.000

Al completar con oro todas las carreras, obtendrás como premio: **Zonda Pagani Race Car.**

Aunque puedas escoger cualquiera de los Pagani Zonda, tus rivales competirán con el Zonda Race Car obligándote a usar este último o el Zonda C12 modificado. Si no te gusta llevar pegados a los talones al resto de competidores, da le tu "toque personal" al Race Car (que pases por el taller, vamos). Como siempre, si no quieres parar, usa unas gomas duras.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Zonda C12, Zonda C12S, Zonda Race Car.**



Otro coche impresionante por su inigualable línea, muy acorde con su velocidad punta.

15. CARRERA YARIS (Campeonato de 5 rondas)

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
Roma Circuit (II)	10	IB	Sólo Yaris*	7.500
Laguna Seca Raceway	10	IB	Sólo Yaris*	7.500
Circuito de Pruebas	10	IB	Sólo Yaris*	7.500
Special Stage Route 11 (II)	10	IB	Sólo Yaris*	7.500
Grand Valley Speedway (II)	10	IB	Sólo Yaris*	7.500

Obtendrás: **Toyota Alteza LM Race Car, Toyota Yaris RS 1.5, Tom´s Castrol Supra, Toyota Supra RZ.**

Es el Campeonato más difícil de GT3. Sólo tendrás opción de victoria si conduces un Yaris RS 1.5 modificado al máximo y con unos ajustes muy precisos. Como te resultará difícil ganar todas las carreras, juega con los puntos para conseguir la victoria. Elige unos neumáticos semiblandos para tener un buen agarre y entra sólo una vez en boxes, excepto en Laguna Seca donde podrás parar en un par de ocasiones.

*Sólo pueden participar: **Yaris Euro Edition, Yaris RS 1.5.**



Este es el Altezza más potente que encontraréis en el mercado de *Gran Turismo 3*.

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
16. TROFEO ELISE (Campeonato de 5 rondas)				
Cote d´Azur	10	IB	Sólo Lotus Elise*	15.000
Apricot Hill Raceway	10	IB	Sólo Lotus Elise*	15.000
Deep Forest Raceway	10	IB	Sólo Lotus Elise*	15.000
Roma Circuit (II)	10	IB	Sólo Lotus Elise*	15.000
Trial Mountain	10	IB	Sólo Lotus Elise*	15.000

Por ganar el Campeonato recibirás **60.000 Créditos** y un nuevo vehículo: **Lotus Elise 190.**

Sin duda, el mejor coche para esta carrera es el Lotus Motor Sport Elise, con alguna modificación, eso sí. Calza gomas semiduras y no tendrás muchos problemas para ganar el Campeonato.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Lotus Elise 190, Lotus Motor Sport Elise.**



Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
18. RETO TUSCAN (Campeonato de 5 rondas)				
Trial Mountain (II)	10	IB	Sólo TVR Tuscan Speed Six	50.000
Special Stage Route 5	10	IB	Sólo TVR Tuscan Speed Six	50.000
Roma Circuit (II)	10	IB	Sólo TVR Tuscan Speed Six	50.000
Seattle Circuit	10	IB	Sólo TVR Tuscan Speed Six	50.000
Circuito de Pruebas	10	IB	Sólo TVR Tuscan Speed Six	50.000

Al superarlo, recibirás **45.000 Créditos** y un nuevo coche entre: **TVR Speed 12, TVR Griffith.**

Aunque puedas competir con cualquier TVR Tuscan, en realidad estarás obligado a competir con el Speed 6. Si crees que ya eres todo un profesional, no hará falta que le practiques ninguna mejora, aunque si pasas de los agobios lo mejor será que hagas parada en el taller. Pon gomas semiduras para detenerte en boxes sólo una vez.



Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
20. COPA POLYPHONY DIGITAL (Campeonato de 10 rondas)				
Trial Mountain (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Mid-Field Raceway (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Roma Circuit (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Special Stage Route 5 (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Seattle Circuit (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Apricot Hill Raceway (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Deep Forest Raceway (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Special Stage Route 11 (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Grand Valley Speedway (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000
Tokio R246 (II)	20	S	Coches sin puesta punto	50.000

Si ganas, conseguirás **450.000 Créditos** y un nuevo coche, que será escogido entre estos modelos: **Polyphony 002, Suzuki Escudo Pike´s Peak Edition, Toyota GT-One Race Car, TVR Speed 12.**

Como no puedes inscribirte con ningún coche modificado (eso incluye a los de competición) tendrás que buscar el mejor coche que el dinero pueda comprar. Posiblemente, ese título lo ostente el Jaguar XJ220 Road Car, un coche que te llevará con facilidad hasta lo más alto del cajón. Y para no detenerte más que dos veces en el pit, usa neumáticos semiduros.



Otro TVR a tener en cuenta. Sus curvas os harán enloquecer, tanto o más como su difícil control.



Es potencia en estado puro. Puede llegar a alcanzar los 1800 caballos y los 550 Km/h.

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
22. CAMPEONATO FORMULA GT (Campeonato de 10 rondas)				
Mid-Field Raceway	30	S	Ninguna	30.000
Seattle Circuit	40	S	Ninguna	30.000
Grand Valley Speedway	27	S	Ninguna	30.000
Super Speedway	50	S	Ninguna	30.000
Roma Circuit	28	S	Ninguna	30.000
Circuito de Pruebas	25	S	Ninguna	30.000
Laguna Seca Raceway	33	S	Ninguna	30.000
Apricot Hill Raceway	27	S	Ninguna	30.000
Tokio R246	25	S	Ninguna	30.000
Cote d´Azur	78	S	Ninguna	30.000

Por alzarte con la victoria, recibirás una bonificación de **250.000 Créditos** y nuevo coche de Fórmula 1, entre las siguientes posibilidades: **Polyphony 001 (x2), Polyphony 002 (x2).**

Aunque en la información nos indica que puedes competir con cualquier coche, ten por seguro que si no usas un Formula Polyphony no acabarás esta carrera en primera posición. Además, tendrás que prestar mucha atención a la estrategia que usarán tus competidores para saber en qué momento debes entrar en boxes. Por lo demás, ármate de paciencia para superar las larguísimas carreras que componen el Campeonato.


Por regla general, la serie 001 suele correr un poquito más, pero al mismo tiempo supone un perjuicio en relación a un "peor" control.


Como todos los demás coches de F1, sus neumáticos son de compuesto medio, por lo que tendrás que entrar en boxes bastante a menudo.

Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
17. TROFEO CLIO (Campeonato de 5 rondas)				
Roma Circuit	10	IB	Sólo Renault Clio*	15.000
Grand Valley Speedway	10	IB	Sólo Renault Clio*	15.000
Special Stage Route 11 (II)	10	IB	Sólo Renault Clio*	15.000
Deep Forest Raceway	10	IB	Sólo Renault Clio*	15.000
Cote d´Azur	10	IB	Sólo Renault Clio*	15.000

Como premio, obtendrás **60.000 Créditos** y un nuevo coche: **Volkswagen New Beetle Cup Car.**

Todos tus rivales correrán con un Clio Sport V6 24V modificado, por lo que no te quedará más remedio que montar en Clio Race Car, con el que podrás perderlos de vista sin ni siquiera optimizarlo. En esta ocasión, los neumáticos semiduros te irán perfectamente.

*Sólo pueden participar los siguientes modelos: **Renault Clio Sport V6 24V, Renault Clio Sport Race Car.**



Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
19. CAMPEONATO COCHES DE ENSUEÑO (Campeonato de 7 rondas)				
Circuito de Pruebas	15	S	Ninguna	40.000
Grand Valley Speedway	15	S	Ninguna	40.000
Trial Mountain (II)	15	S	Ninguna	40.000
Tokio R246	15	S	Ninguna	40.000
Mid-Field Raceway (II)	15	S	Ninguna	40.000
Special Stage Route 11 (II)	15	S	Ninguna	40.000
Cote d´Azur	20	S	Ninguna	40.000

Al ganar, recibirás **250.000 Créditos** y podrás conseguir el primer coche de Fórmula 1, escogiendo entre: **Polyphony 001, Toyota GT-One Race Car, Panoz Esperante GTR-1, Mitsubishi FTO LM Race Car.**

Un nombre que lo dice todo. Bueno, todo menos lo largo que es. Para estar al mismo nivel que tus rivales, usa un coche como el Toyota GT-One Race Car. Los neumáticos semiduros te permitirán entrar una sola vez a boxes en las carreras de 10 vueltas y 2 en las de 20.

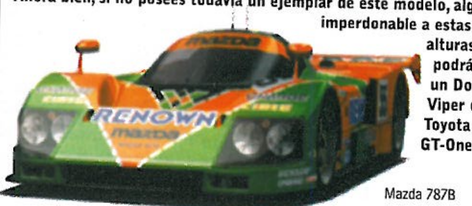

Panoz Esperante GTR



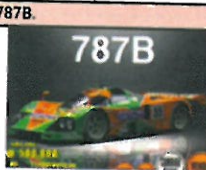
Circuito	Vueltas	Licencia	Restricciones	1ª Posición
21. COMO EL VIENTO (Carreras Sencillas)				
Circuito de Pruebas	20	S	Ninguna	10.000

Al conseguir una Copa de Oro en todas las carreras obtendrás como premio: **Mazda 787B.**

Un título tan sonoro como éste sólo puede sugerir una cosa: velocidad. Y de eso es de lo que precisamente entiende un coche como el Suzuki Escudo Pikes, ya que tiene el récord en potencia. Ahora bien, si no posees todavía un ejemplar de este modelo, algo imperdonable a estas alturas, podrás usar un Dodge Viper o un Toyota GT-One.



Mazda 787B

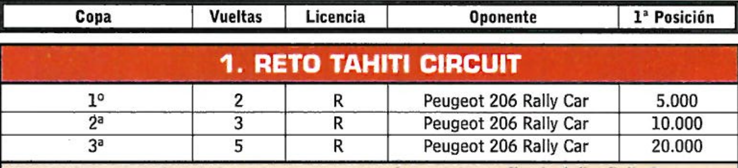


Pese a su exagerada velocidad punta, este Mazda no te será de mucha utilidad en el último Campeonato, donde se necesita menos velocidad y más técnica y facilidades a la hora de girar.

El **Opel Speedster** es una auténtica bestia del asfalto, tanto por potencia de motor como por mejoras que soporta. Muy recomendable.



LIGA RALLY

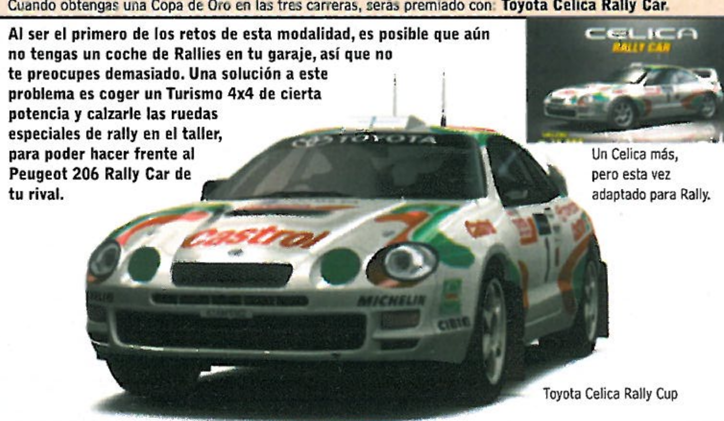


1. RETO TAHITI CIRCUIT

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Peugeot 206 Rally Car	5.000
2ª	3	R	Peugeot 206 Rally Car	10.000
3ª	5	R	Peugeot 206 Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Toyota Celica Rally Car.**

Al ser el primero de los retos de esta modalidad, es posible que aún no tengas un coche de Rallies en tu garaje, así que no te preocupes demasiado. Una solución a este problema es coger un Turismo 4x4 de cierta potencia y calzarle las ruedas especiales de rally en el taller, para poder hacer frente al Peugeot 206 Rally Car de tu rival.



Un Celica más, pero esta vez adaptado para Rally.

Toyota Celica Rally Cup

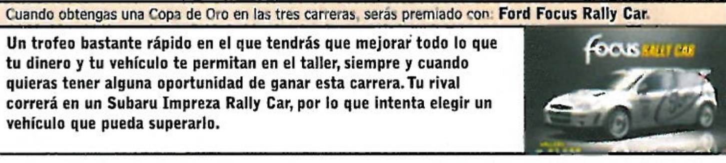
2. RETO TAHITI MAZE

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Lancer Evolution VII Rally Car	5.000
2ª	3	R	Lancer Evolution VII Rally Car	10.000
3ª	5	R	Lancer Evolution VII Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Ford Escort Rally Car.**

El circuito más complicado hace presencia en la segunda carrera. Quizá sea un poco pronto pero no te queda más remedio. En esta ocasión, tu contrincante ha escogido un estupendo Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car para hacerte quedar mal. Demuéstrale que ni con esas podrá contigo.





3. RETO SMOKEY MOUNTAIN

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	3	R	Impreza Rally Car	5.000
2ª	5	R	Impreza Rally Car	10.000
3ª	7	R	Impreza Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Ford Focus Rally Car.**

Un trofeo bastante rápido en el que tendrás que mejorar todo lo que tu dinero y tu vehículo te permitan en el taller, siempre y cuando quieras tener alguna oportunidad de ganar esta carrera. Tu rival correrá en un Subaru Impreza Rally Car, por lo que intenta elegir un vehículo que pueda superarlo.

4. RETO DE LOS ALPES

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	3	R	Impreza Rally Car Prototype	5.000
2ª	5	R	Impreza Rally Car Prototype	10.000
3ª	7	R	Impreza Rally Car Prototype	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Peugeot 206 Rally Car.**

Uno de los circuitos más técnicos de todo el juego y contra el Subaru Impreza Rally Car Prototype, nada más y nada menos. Casi nada. Para enfrentarte con garantías a semejante máquina, tendrás que pasarte por el taller y dejarte allí los cuartos en arreglos y mejoras, algo que imprescindible para poder afrontar esta carrera con garantías.

Pequeño y manejable, este Peugeot es ideal para empezar en esto de los rallies.



Peugeot 206 Rally Car

5. RETO TAHITI CIRCUIT (II)

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Escort Rally Car	5.000
2ª	3	R	Escort Rally Car	10.000
3ª	5	R	Escort Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Toyota Corolla Rally Car.**

En esta ocasión tendrás que competir en el Tahití Circuit, aunque en dirección contraria. Por suerte, tu rival será mucho más flojo que en la prueba anterior ya que lleva un Ford Escort Rally Car. Si afinas un poco, no deberías tener muchos problemas para poder llegar al final de esta carrera en primer lugar.



6. RETO TAHITI MAZE (II)

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Lancer Evolution VI Rally Car	5.000
2ª	3	R	Lancer Evolution VI Rally Car	10.000
3ª	5	R	Lancer Evolution VI Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Subaru Impreza Rally Car.**

En esta ocasión, nos encontramos con el mismo circuito y rival (Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car) que en el segundo trofeo de la Liga Rally. La única diferencia destacable en esta ocasión es que el trazado se correrá en dirección inversa, pero nada que un piloto experto como tú a estas alturas no pueda superar, ¿verdad?



7. RETO SMOKEY MOUNTAIN (II)

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	3	R	Corolla Rally Car	5.000
2ª	5	R	Corolla Rally Car	10.000
3ª	7	R	Corolla Rally Car	20.000

Cuando obtengas la Copa de Oro en las tres carreras, obtendrás: **Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car.**

Una carrera en el circuito más sencillo de esta Liga y contra uno de los coches de rallies más flojos que podrás encontrar en todo el concesionario, el Toyota Corolla Rally Car. Si pierdes aquí, lo mejor es que no se lo cuentes a nadie. Tu reputación se vería arrastrada por los suelos.



8. RETO DE LOS ALPES (II)

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	3	R	Celica Rally Car	5.000
2ª	5	R	Celica Rally Car	10.000
3ª	7	R	Celica Rally Car	20.000

Cuando ganes en las tres carreras, obtendrás: **Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype.**

Otra prueba facilísima ante un rival que no será capaz de dar la talla en ningún momento, un Toyota Celica Rally Car en esta ocasión, siempre y cuando modifiques la potencia de tu propio coche mediante las mejoras oportunas para evitar sustos y sorpresas innecesarias. No te quejarás, ¿verdad?



9. SUPER ESPECIAL ROUTE 5 MOJADO

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Lancer Evolution VII Rally Car	5.000
2ª	3	R	Lancer Evolution VII Rally Car	10.000
3ª	5	R	Lancer Evolution VII Rally Car	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Citroen Xsara Rally Car.**

Aunque esté incluida dentro de la Liga de Rally, bien podía haber pertenecido a cualquier otra. Podrás competir con cualquier coche sin necesidad de montar gomas especiales de rally, así que coge un coche de competición y arrasa a tu rival, un Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype.

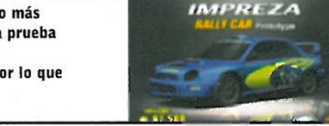


10. SUPER ESPECIAL ROUTE 5 MOJADO (II)

Copa	Vueltas	Licencia	Oponente	1ª Posición
1º	2	R	Impreza Rally Car Prototype	5.000
2ª	3	R	Impreza Rally Car Prototype	10.000
3ª	5	R	Impreza Rally Car Prototype	20.000

Cuando obtengas una Copa de Oro en las tres carreras, serás premiado con: **Impreza Rally Car Prototype.**

Para poder triunfar en la última carrera de esta Liga, lo más recomendable es que utilices el mismo coche que en la prueba anterior y ganarás fácilmente.
En esta ocasión, tu rival será un poco más peligroso, por lo que tendrás que andar con mucho ojo.



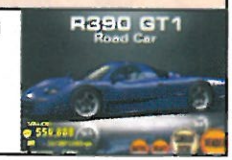
LIGA RESISTENCIA

1. GRAND VALLEY 300 KM

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
60	IA	400.000	Arta NSX, Denso Sard, Castrol Mugen NSX...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre 4 modelos: **Polyphony 001, Subaru Impreza LM Edition, Nissan R390 GT1 Road Car, Spoon Sports S2000 Race Car.**

Uno de los circuitos más largos de todos al que tendrás 60 vueltas. Si quieres optar por la victoria, monta en un coche de competición, modificado a ser posible. Si usas neumáticos duros (te los recomendamos) tendrás que entrar en boxes cada 7 vueltas más o menos. Una frecuencia menor que la de tus rivales, por lo que el trofeo correspondiente está casi asegurado.



2. LAS 100 MILLAS DE SEATLE

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
40	IA	150.000	Viper GTS, Camaro Z28, Cobra...

Al llegar a la meta en primer lugar, serás recompensado con un nuevo modelo, que será escogido aleatoriamente entre 4 posibilidades: **Polyphony 002, Panoz Esperante GTR-1, Nismo GT-R LM Road Car, Tommy Kaira ZZII.**

Con un coche de competición con el motor completamente optimizado, el primero puesto será tuyo. La mejor estrategia de boxes a utilizar para poder triunfar en esta carrera consistirá en conducir con neumáticos duros y aguantar 8 vueltas como mínimo antes de cambiarlos. Tus rivales no tendrán más remedio que parar más veces, por lo que si estas espabilado, conseguirás el triunfo.



3. LAGUNA SECA 200 KM

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
90	IA	300.000	Esperante GT-R, GT40 Race Car, CLK Touring...

Cuando cruces la meta en primera posición, obtendrás como premio un nuevo vehículo, que será escogido de forma aleatoria entre los modelos que indicamos a continuación: **Polyphony 001, Polyphony 002 Calsonic Skyline.**

Esta vez, tus contrincantes llevarán coches más rápidos que en otras ocasiones, así que las mejoras en tu bólido de competición son esta vez obligatorias. Si éste, además, puede ser un Mazda 787B, un Toyota GT-One o un Zonda Race Car...mucho mejor.
No te olvides de montar unos neumáticos semiduros para entrar cada 7 vueltas a boxes, lo que te hará perder poco tiempo.



4. PASAJE AL COLISEUM

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
2 horas	IA	300.000	Clio Sport V6 24v, 206 S16, Griffith 500...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre 4 modelos: **Gillet Vertigo Race Car, Pagani Zonda Race Car, Lancia Delta HF Integrale Rally Car, Polyphony 001.**

En este Campeonato todos los rivales pilotarán simples turismos modificados. Si tú mantienes los mismos gustos que en las anteriores carreras, los arrasarás fácilmente. En cuestión de neumáticos, elige unos duros para poder aguantar hasta 7 vueltas antes de hacer la parada en boxes y hacer que tus contrincantes pierdan segundos preciosos, aunque si has modificado tu coche, no te hará mucha falta.



5. TRIAL MOUNTAIN 2 HORAS

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
2 horas	IA	150.000	Mazda MX-7 Type RZ, NSX Type S Zero...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, serás recompensado con un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre los siguientes modelos: **Storm V12 Race Car, Polyphony 002, Mine's Skyline GT-R N1 V-spec, S2000 LM Race Car.**

Se trata de una carrera en la que no podrás participar con ningún coche modificado, lo que descarta a todos los modelos de competición. Para ganar con facilidad, nada mejor que hacerse con un precioso Jaguar XJ220 Road Car. Cálzale unas ruedas semiduras y no te preocupes por las entradas a boxes que hagas, ya que llegarás a doblar varias veces a tus rivales.



6. ESPECIAL STAGE ROUTE 11

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
50	IA	500.000	Viper GT-S Team Oreca, Esperante, XJ220...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre estos modelos: **Arta NSX, Polyphony 002, Toyota Super Autobacs Apex MR-S, Nissan C-West Razo Silva, Polyphony 002.**

Vuelve a montarte en un coche de competición potente para optar por la victoria en este complicado campeonato. Los neumáticos sufrirán tanto que, incluso llevado unos duros, tendrás que parar a cambiarlos cada 5 vueltas. Afortunadamente, tus rivales lo pasarán igual de la mal.



El Toyota Super Autobacs Apex MR-S nos da poca potencia, y más a estas alturas.



Arta NSX

7. EVENTO DE RESISTENCIA ROADSTER

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
40	IA	100.000	Mazda MX-5 Miata 1.8 RS, Mazda MX-5 LS...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre los siguientes modelos: **Mazda MX-5, Mazda MX-5 1.8 RS, Mazda MX-5 VR Limited A, Polyphony 002.**

Ponte a los mandos del Mazda MX-5 1.8i para disputar esta difícil prueba de resistencia. Como tus rivales correrán tanto como tú, el uso de los neumáticos adecuados será decisivo para la victoria. Calza unos duros y procura pilotar con suavidad para que duren lo máximo posible. Esto, unido a la frecuencia con la que los demás usarán los boxes, te llevará directamente a lo más alto del cajón.



8. TOKIO ROUTE R246

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
100	IA	400.000	Arta NSX, Denso Sard, Castrol Mugen NSX...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre 4 modelos: **Polyphony 001, Mazda RX-7 LM Race Car, Nissan C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Race Car.**

Es, sin ningún lugar a dudas, la carrera más larga de todas las de resistencia. Para ayudarte a recortar un poco el tiempo total y conseguir una victoria aplastante, móntate en un Fórmula 1. Aunque tengas que entrar cada pocas vueltas a boxes, no te preocupes, ya que la ventaja que sacarás a tus rivales será más que suficiente para llegar el primero a la meta al final.



9. RETO MISTRAL 78 VUELTAS (COTE D´AZUR)

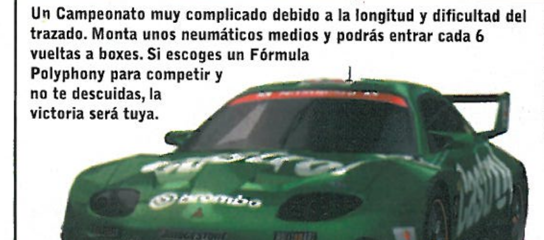
Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
78	IA	500.000	GT-One Race Car, RX-7LM Race Car, FTO LM...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre 4 modelos: **Mitsubishi FTO LM Race Car, Jaguar XJ220 Road Car, Pagani Zonda Race Car, Polyphony 002.**

Un Campeonato muy complicado debido a la longitud y dificultad del trazado. Monta unos neumáticos medios y podrás entrar cada 6 vueltas a boxes. Si escoges un Fórmula Polyphony para competir y no te descuidas, la victoria será tuya.



La versión de carretera de este XJ220 es todo un lujazo que no puedes perderte.



Mitsubishi FTO LM Race Car

10. RETO SUPER SPEEDWAY 150 MILLAS

Vueltas	Licencia	1ª Posición	Oponentes
100	IA	200.000	Spoon S2000, RUF 3400S, Mine´s Skyline...

Si consigues llegar a la meta en primera posición, optarás a un nuevo vehículo, que será escogido aleatoriamente entre 4 modelos: **Chevrolet Corvette C5R, Tickford Falcon XR8 Race Car, Clio Sports Race Car, Polyphony 001.**

Con un coche de competición potente o con un Fórmula Polyphony, sin duda alguna conseguirás sacar semejante ventaja a tus rivales que no hará falta que entres en boxes ni una sola vez.
No te preocupes si los neumáticos se ponen de color rojo en el cuadro de control y derrapas más de la cuenta, ganarás sin mucha dificultad.



Los Circuitos

No sólo basta con dominar tu vehículo y ser un maestro tras el volante. Los circuitos tienen vida propia: sienten, respiran.. y no son fáciles de superar. Es importante que los conozcas de memoria, que los recorras todas las veces que hagan falta, hasta que formes parte de ellos y ellos de tí. Es el código del piloto. El hombre domina a la máquina, la máquina debe dominar al asfalto. No te confíes y presta atención a nuestros consejos.



Para ganar todos los Campeonatos que hay en las distintas ligas, tendrás que demostrar tu pericia a través de 18 variados circuitos. Algunos transcurren en ciudades, otros son de tierra y los hay incluso de competición, pero todos tienen sus propias peculiaridades y zonas clave. Aunque poseas un coche mucho más potente que tus rivales y te consideres todo un maestro del pilotaje, deberás conocer cada circuito al milímetro. Memorizando cada curva, cada recta y cada bache, podrás reaccionar correctamente y con la suficiente antelación ante cualquier circunstancia. Sin embargo, conocer un circuito no debe limitarse a saber si el siguiente viraje es a la izquierda o a la derecha, sino aprenderse cuál es su ángulo y, en consecuencia, la trazada más eficaz. Pero no sólo las curvas te pondrán en apuros, los desniveles y los baches harán que tu coche pierda estabilidad, por lo que debes conocer también su localización exacta.

ALGO MÁS QUE EL TRAZADO

En ocasiones tus problemas vendrán del cielo, complicando aún más la conducción. La posición del astro rey en ciertos circuitos te dificultará enormemente la visión y la lluvia caída antes de algunas carreras hará las reacciones de tu coches más extremas. Además, el correr en un circuito no se limita a montar en un coche y salir disparado cuando den la salida. Una buen piloto que conoce el terreno debe aprovechar ese conocimiento para ajustar la configuración de la mecánica de su coche a las características del trazado. Los contrincantes controlados por la consola "ya saben" cómo es el circuito y cómo actuar, por lo que al principio jugarás con desventaja. Hay tantos Campeonatos, que para cuando llegues a las carreras más difíciles ya te habrás aprendido los trazados de memoria. Y además, tienes este análisis de todos los circuitos para que nada te pille por sorpresa.







CIRCUITOS DE PISTAS

1 Test Course

Distancia: 6,426 millas / 11,901 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Muy fácil.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

Es muy escaso, ya que las dos únicas curvas que posee este circuito son muy abiertas, evitando que derrapen tus ruedan a cualquier velocidad a la que conduzcas. Sólo en caso de que manipules el freno (aunque no lo necesitas) puedes provocar un gasto intenso, sobre todo en los neumáticos del lado derecho. Sin embargo, en carreras largas y por mucho que quieras evitarlo, será inevitable que las gomas de tu vehículo se vayan consumiendo poco a poco.

PUESTA A PUNTO:

- Baja la altura modificando las suspensiones para que el coche responda mejor, ya que al ser el trazado completamente plano y las curvas muy abiertas no realizarás ningún movimiento brusco.
- La relación de trasmisión ha de ser lo más abierta posible, para poder alcanzar la mayor velocidad punta que pueda dar el motor de tu coche.
- Para mejorar aún más la velocidad, coloca un nivel bajo (2 ó 3) del sistema de control de tracción para que el motor rinda al 100%.



ANÁLISIS DEL TRAZADO

El único circuito de *GT3* en el que no hará falta que pises el pedal del freno en todo su recorrido. Sólo necesitas un coche que adquiera la mayor velocidad punta posible, para ello, la potencia debe ser bastante alta. Aunque la conducción puede hacerse incluso bastante aburrida debido a la longitud y la facilidad del trazado, no puedes ni debes descuidarte ni un solo instante, porque el más ligero roce o choque podría ser fatal.

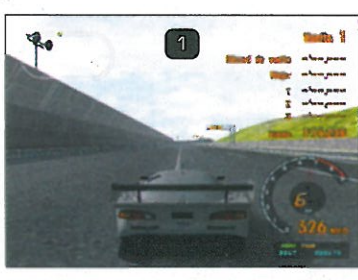
(1) Recta de meta: Sin perfil, muy larga y de trazo anchísimo en la que sólo tienes que pisar el acelerador. Al inicio de ésta verás la estrechísima entrada a boxes, la cual puede ser muy peligrosa debido a la alta velocidad a la que te incorporarás al cambio de neumáticos.

(2) Curva 1: Aunque entres a gran velocidad en la curva no frenes, ya que es una curva muy abierta con trazo

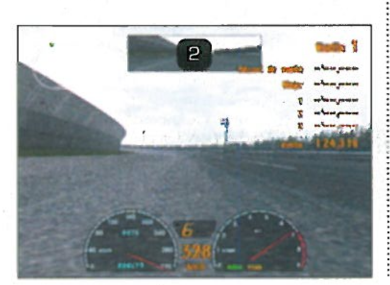


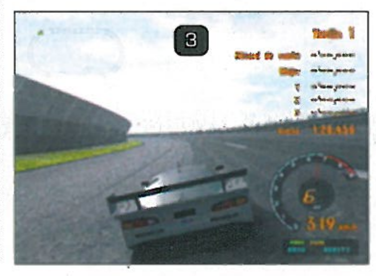
ancho y de peralte pronunciado. Intenta trazarla por el interior de principio a fin, ya que es muy larga y así acortarás.

(3) Recta 1: Paralela a la recta de meta, acelera a fondo e ir lo más recto posible para no perder décimas.

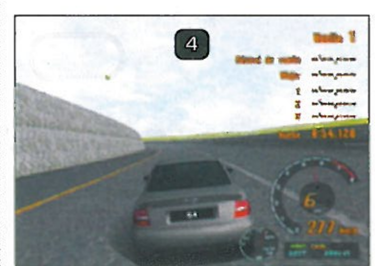


(4) Curva 2: Esta curva es idéntica a la vista anteriormente. No tendrás demasiados problemas a no ser que tu conducción sea penosa. Circula por la parte interior para ganar terreno. Ten precaución al salir de la curva, si tu intención es entrar en boxes.









2 Super Speedway

Distancia: 1,494 millas / 2,767 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Fácil.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

Sólo en caso de que conduzcas un coche muy potente, es posible que en la última curva del circuito derrapes un poco y gastes goma de las ruedas izquierdas de tu coche. Debido al peralte tan acusado que tienen las curvas, la rueda delantera derecha puede que sufra un poco más de desgaste.

PUESTA A PUNTO:

- Puedes bajar un poco la relación de carga para conseguir un mejor agarre de los neumáticos y evitar salirte al exterior de las largas curvas del circuito.
- Mejorar aún más el agarre colocando el nivel de ángulo de caída entre 2 y 3.
- Reduce la torsión inicial para conseguir que tu coche gire lo mejor posible en las curvas.
- Alarga la relación de marchas para conseguir velocidad punta, aunque no demasiado, para que tu coche pueda reaccionar bien al salir de las curvas.

2 Curva 1
1 Recta de meta
3 Recta 1
4 Curva 2

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Muy semejante al Test Circuit, sólo que bastante más corto y con una segunda curva mucho más cerrada que te obligará a frenar si alcanzas altas velocidades. Esta vez la conducción será mucho más emocionante, ya que deberás controlar la potencia de tu motor para no acabar en la grada con el público. En las carreras en las que tengas que entrar a boxes, ten en cuenta que la entrada no se encuentra en la recta de meta, sino en la otra. Además, ten en cuenta que cuando te incorpores a boxes tendrás que dar una vuelta por el carril interior del circuito, lo que te hará perder más tiempo de lo previsto.

(1) Recta de meta: Intenta conseguir mucha velocidad para entrar velozmente en la primera curva. Al finalizar la recta, colócate en la parte izquierda de la pista para coger la curva que viene a continuación lo mejor posible.

(2) Curva 1: Una curva con mucho peralte que te ayudará a no salirte, aunque si posees un coche con mucha potencia, tendrás que frenar un poco. Se bastante cauto al pisar el freno para no dejarte toda la goma de tus neumáticos en el asfalto. Para trazarla correctamente, colócate en la parte exterior y, a medida que avanzas,





dirígete al interior para acabar finalmente en el exterior de la curva con la mayor velocidad posible.

(3) Recta 1: Idéntica a la recta de meta. En esta ocasión, tanto la entrada como la salida de boxes se encuentran en este tramo. Cuando llegues al final de la recta, frena para entrar en la siguiente curva a la velocidad adecuada.

(4) Curva 2: Más cerrada que la otra curva del circuito, te obligará a decelerar para evitar acabar estrellado en el muro que hay en el exterior. Trázala igual que la otra y no frenes en su interior para no gastar en exceso los neumáticos.
Si haces una buena apurada de frenada, éste puede ser un buen sitio para intentar un adelantamiento.









3 Laguna Seca Raceway

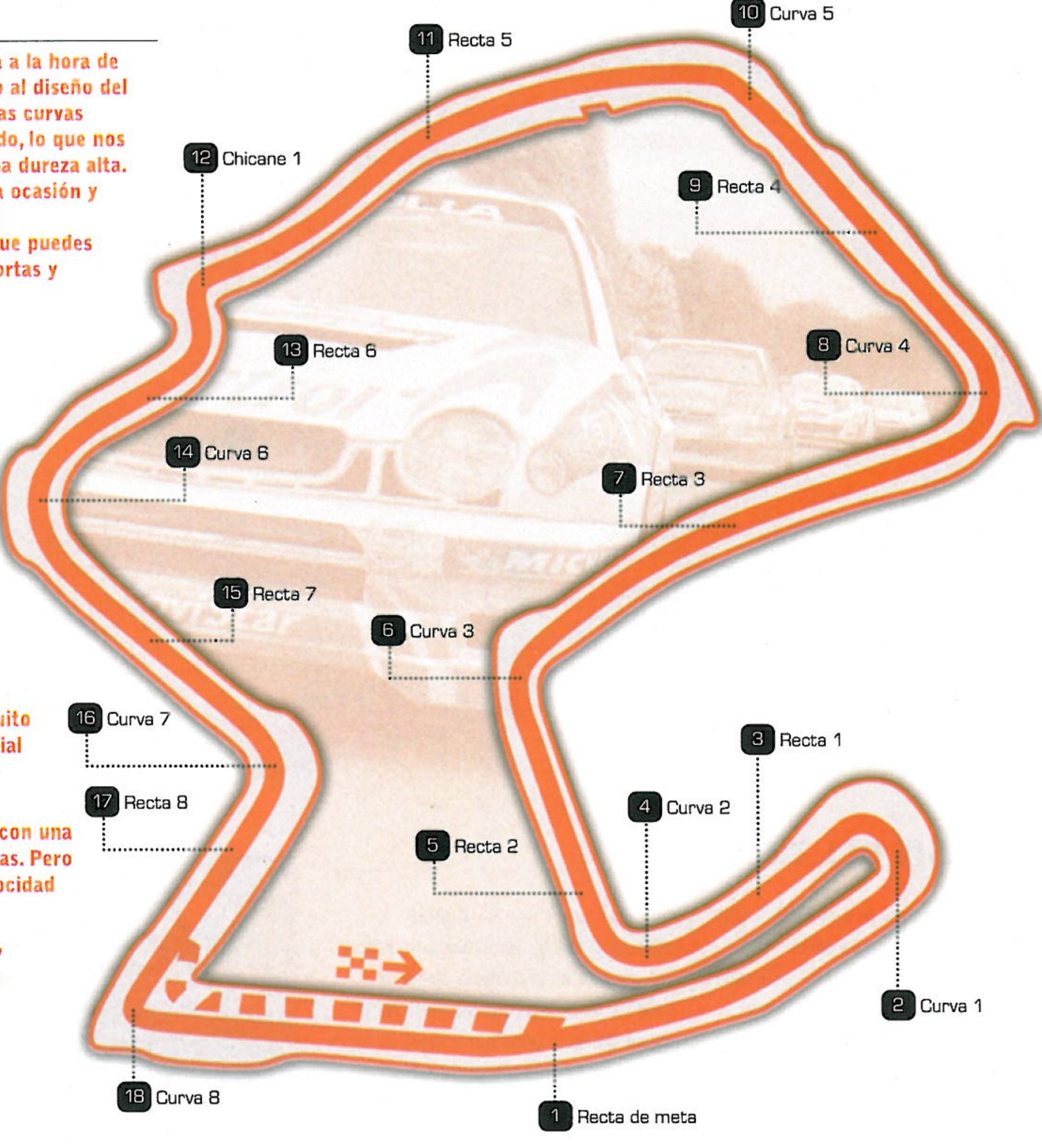
Distancia: 2,276 millas / 4,198 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Muy difícil.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

En este circuito encontrarás un gran problema a la hora de elegir la dureza de las gomas adecuada. Debido al diseño del trazado, con tres fuertes frenadas y otras tantas curvas semiabiertas, los neumáticos sufrirán de lo lindo, lo que nos hace pensar que lo más recomendable sería una dureza alta. Pero claro, así perderías un agarre que, en esta ocasión y debido a la dificultad de ciertas zonas, se hace imprescindible. Con este panorama, lo mejor que puedes hacer es usar blandas si se trata de carreras cortas y duras si tienes que dar más de 5 vueltas.

PUESTA A PUNTO:

- Sube el nivel de relación de carga para poder controlar tu coche en los continuos desniveles y no hacer que tu coche parezca una barca.
- Además, deberás bajar el nivel de los amortiguadores para obtener unas suspensiones que se ajusten a esta superficie tan accidentada.
- Como tendrás que realizar fuertes frenadas, reduce un poco el ángulo de caída para obtener unas detenciones casi instantáneas.
- Si el coche con el que vas a correr este circuito es muy potente, reduce el nivel de torsión inicial para obtener más estabilidad en las curvas.
- Mantén una relación de trasmisión un poco cerrada para hacer que tu máquina reaccione con una buena aceleración al salir de las curvas cerradas. Pero tampoco te pases o no cogerás la máxima velocidad en las rectas del trazado.
- En cuanto al sistema de control de tracción, amplia el nivel para obtener un mejor control, aunque no demasiado para que el motor pueda rendir bien.



ANÁLISIS DEL TRAZADO

Uno de los circuitos más complicados del juego, que exigirá una concentración plena para evitar trompos y salidas. Es un trazado muy técnico en el que deberás controlar las reacciones de tu coche en curvas con grandes pendientes. Si eres novato, lo mejor será que corras primero carreras más sencillas para ganar experiencia.

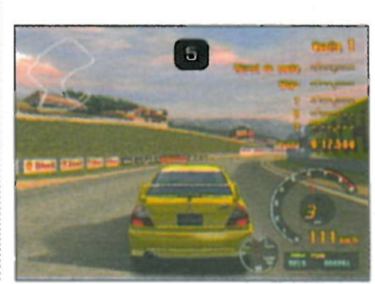
(1) Recta de meta: Bastante larga y en la que puedes pisar a fondo hasta que superes la insignificante curva que hay en la mitad de ella. A partir de ésta, deberás ir frenando para entrar en la siguiente curva. Aunque la recta tenga una gran desnivel, no te acongojes y no sueltes el pedal del acelerador.

(2) Curva 1: Muy cerrada, en la que debes frenar bastante para entrar muy despacio y no salirte del trazado. No consumirás mucha goma si eres capaz de frenar lo suficiente antes de llegar a ella. Una buena curva para adelantar si eres capaz de apurar bien la frenada, pero sin correr nunca el riesgo de salirte a la gravilla.

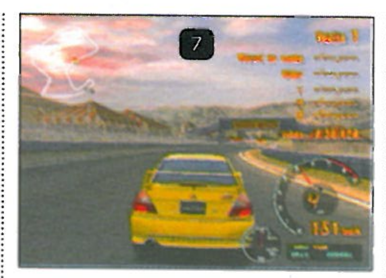






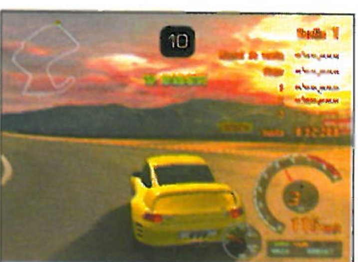


















(3) Recta 1: Acelera a fondo para alcanzar la mayor velocidad posible en muy pocos metros. Ten cuidado, porque de la curva anterior saldrás muy despacio y si llevas un coche muy potente de tracción trasera, seguramente te "culeará" y puedes acabar haciendo un trompo. Antes de acabar la recta, frena un poco para entrar en la siguiente curva.

(4) Curva 2: Te obligará a frenar para no salirte. Una buena curva para poner a prueba el agarre de tus neumáticos y desgastar los izquierdos.

(5) Recta 2: Aunque con el sol de frente te cueste ver el final de la recta, pisa el acelerador hasta pasar el arco de Firestone. Después, ve frenando para entrar en la inminente curva.

(6) Curva 3: Aunque la iluminación no sea buena, no frenes mucho, es una curva abierta en la que puedes entrar a una velocidad considerable. Reduce antes de entrar para no gastar los neumáticos izquierdos demasiado.

(7) Recta 3: Con una insignificante curva y un trazado oscuro por la sombra que proyecta la grada, acelera a fondo hasta que te acerques a la siguiente curva.

(8) Curva 4: Gracias a la pendiente ascendente, el neumático derecho trasero será el que más sufra. No entres muy rápido para evitar pisar grava y perder así el control del coche.

(9) Recta 4: Con el sol de cara y la gran pendiente ascendente, no podrás ver con claridad cuando se aproxima la siguiente curva. Fíjate en el puente que hay al finalizar la recta. Si conduces con cambio manual, apura las marchas para conseguir más potencia en el ascenso.

(10) Curva 5: De ángulo muy suave, sólo tendrás que frenar o soltar el acelerador si llevas un motor muy potente. La continua pendiente de subida hará que no veas la curva hasta que no la tengas encima, así que atento. Evita que patinen tus ruedas para que no se gaste la goma trasera derecha.

(11) Recta 5: Verás dos cambios de rasante que no te permitirán ver lo que hay después. El primero pásalo a gran velocidad sin frenar, pero en el segundo frena bastante para entrar muy despacio a la complicadísima chicane.

(12) Chicane 1: El famoso tornillo de Laguna Seca no es más que una chicane con una pendiente descendente muy pronunciada que hace perder tracción al coche. Para evitar hacer trompos o estamparte en los neumáticos de seguridad, entra muy despacio y sal con cautela sin pisar a fondo.

(13) Recta 6: Acelera un poco sólo cuando hayas pasado el desnivel del tornillo, evitando que las ruedas patinen, y disponte a frenar rápidamente para entrar en la siguiente curva.

(14) Curva 6: Con pendiente descendente menos pronunciada que el tornillo, verás como tu coche tenderá a girar más de la cuenta. No te asustes y no frenes, sólo controla la dirección para no salirte del trazado. Aunque suponga un gran desgaste del neumático delantero derecho, deberás trazarla a gran velocidad para no perder tiempo. Una buena curva para intentar el adelantamiento.

(15) Recta 7: Una recta plana que te servirá para descargar la tensión de la complicada zona anterior. Frena con intensidad al finalizar ésta para entrar a una velocidad moderada en la siguiente curva.

(16) Curva 7: Bastante cerrada, puede provocar una salida de pista si no la tomas a poca velocidad o si intentas frenar una vez estés dentro de ella. Ten cuidado, porque hay unos cuantos metros de grava en el exterior de la curva y puede hacerte perder varios segundos si te sales.
Si necesitas remontar puestos, ésta puede ser una buena ocasión para rebasar a tus rivales.

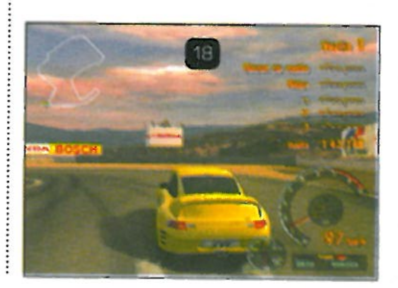
(17) Recta 8: La última recta de este trepidante circuito, en la que no podrás permitirte pisar mucho tiempo el acelerador, ya que la siguiente curva es la más cerrada del trazado y deberás frenar intensamente hasta quedarte prácticamente detenido.

(18) Curva 8: Muy cerrada y de trazo estrecho, tendrás que entrar muy despacio para no salirte unos cuantos metros del trazado.
Un buen sitio para adelantar, si eres capaz de meter tu coche por dentro antes de que el adversario que te precede gire.







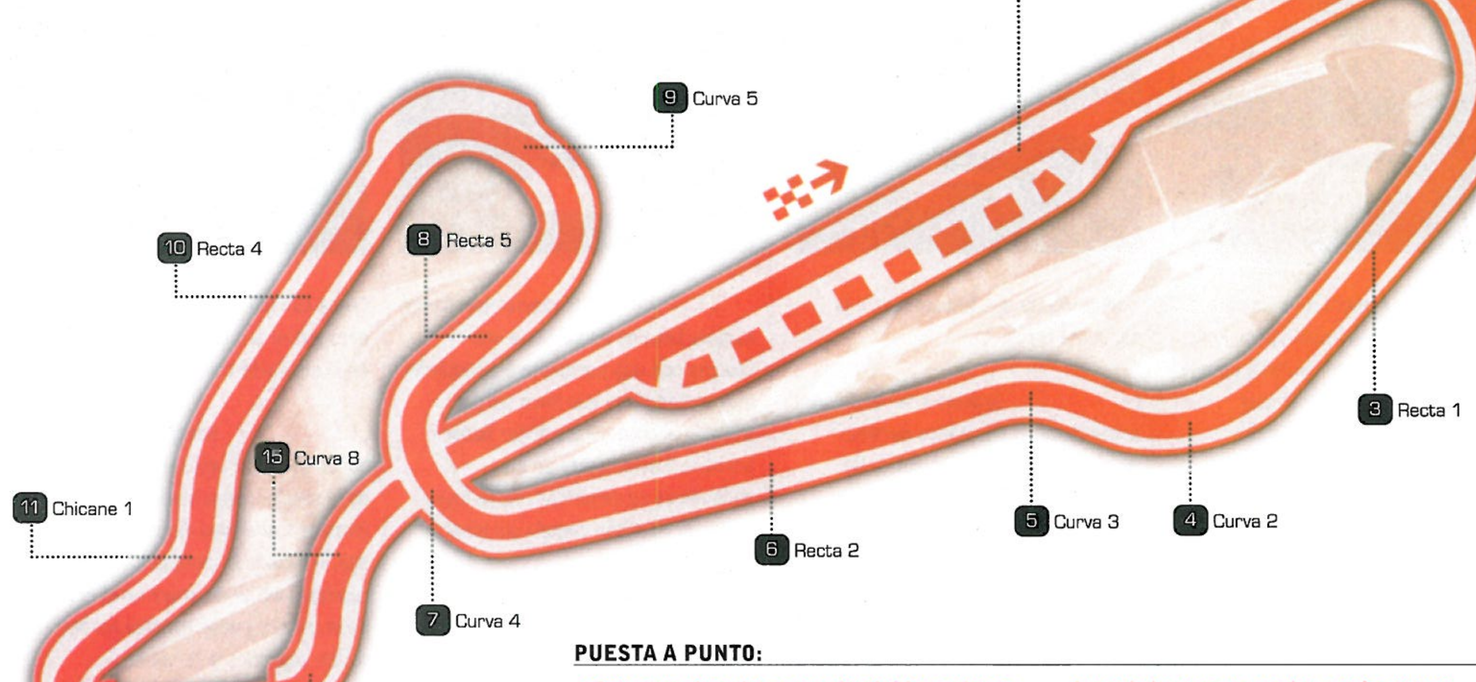


4 Mid-Field Raceway

Distancia: 2,235 millas / 4,139 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Normal.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

La alta velocidad a las que se toman varias curvas de este circuito puede ser bastante peligroso a la hora de controlar el desgaste de los neumático. Para no quedarte sin gomas cuando lleves dos vueltas, procura frenar antes de entrar en las curvas cerradas, no cuando ya estés dentro.



PUESTA A PUNTO:

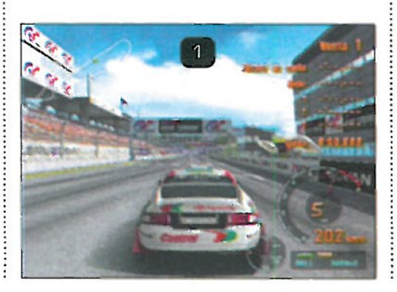
- **Para que el coche responda rápidamente en las curvas rápidas consecutivas, reduce un poco el nivel de relación de carga.**
- **Combínalo con una suave reducción del ajuste de altura para mejorar aún más la respuesta de giro.**
- **Reduce a 3 el nivel de ángulo de caída para conseguir un buen agarre sin perjudicar demasiado el freno.**
- **Separa las ruedas delanteras con el ángulo de paso para obtener un buen giro, aunque no demasiado para no perder mucho agarre.**
- **Para mejorar el giro un poco más, reduce el nivel de torsión del mismo.**
- **En cuanto a la trasmisión, ábrela un poco para obtener buena velocidad, pero no demasiado, porque perderías mucho tiempo en las tres frenadas intensas del circuito.**
- **Para poder finalizar los ajustes, sube un poco el nivel del sistema de control de tracción y el control AYC para poder mejorar aún más el agarre.**

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Uno de los circuitos más veloces de todos, en el que correr en dirección contraria no varía la dificultad ni la forma de tomar las curvas. Con apenas tres curvas complicadas, es un buen circuito para que vayáis cogiendo cierta técnica en la conducción.

(1) Recta de meta: Una tremenda recta en la que podrás explotar todos los caballos de potencia de tu motor. Al final de ésta te espera una curva muy cerrada, así que ve frenando en cuanto pases por el último arco publicitario que veas. Al final de la misma, encontrarás la entrada de boxes.

(2) Curva 1: No es muy cerrada, pero como llegarás a gran velocidad, tendrás que frenar mucho antes de tomarla. El escaso peralte puede ayudarte a tomarla, pero si el coche que llevas es muy potente y frenas dentro de ella, prepárate para hacer un trompo. Si consigues una buena frenada, intenta adelantar.



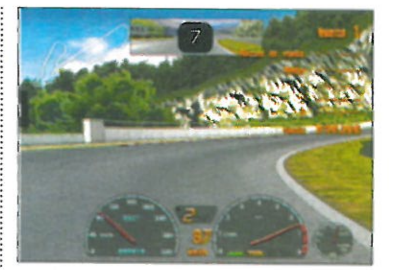
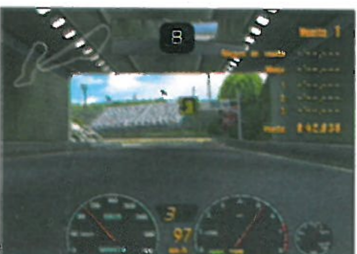
(3) Recta 1: Sólo tienes que pensar en acelerar, ya que las siguientes curvas son muy suaves y podrás trazarlas a gran velocidad.



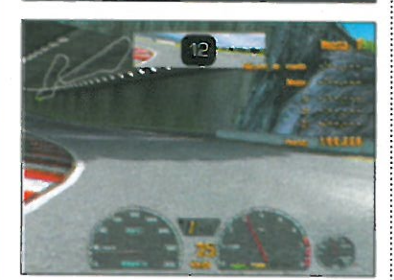
(4) Curva 2: Bastante abierta y en la que, aunque no tendrás ningún problema, harás un gran desgaste de los neumáticos izquierdos.
No te abras demasiado al salir de ella, porque seguidamente entrarás en otra y tendrás que apurar al máximo.

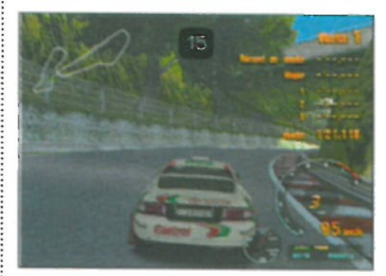








(5) Curva 3: Idéntica a la anterior, no hará falta que frenes, aunque trázala bien, ya que la tomarás a gran velocidad y un error puede ser fatal. Igual que la curva de antes, el desgaste de las gomas, esta vez en las derechas, será intenso.

(6) Recta 2: Atento a los medidores de distancia para ver cuanto te queda para aproximarte a la siguiente curva. Al finalizar ésta, frena mucho, ya que cogerás la velocidad punta del circuito.

(7) Curva 4: Muy semejante a la primera curva del circuito, tendrás que tener mucho cuidado y entrar a una velocidad prudente para que tu coche, al frenar dentro de la curva, no haga un trompo. Aprovecha la ocasión de adelantar que te proporciona esta curva para ganar posiciones.

(8) Recta 3: Si tu coche es muy potente y de tracción trasera, ten cuidado al acelerar, ya que te pueden patinar las ruedas y acabar con el coche desorientado.
Si es de tracción delantera o 4X4, acelera a fondo dentro del oscuro túnel, porque nada más salir de él tendrás que reducir para tomar la siguiente curva.

(9) Curva 5: Con bastante peralte y en cuesta abajo, la goma delantera derecha puede sufrir mucho si entras muy rápido. Ten cuidado al tomarla y no te salgas, porque en el exterior de ésta hay bastante gravilla que puede hacerte perder mucho tiempo.

(10) Recta 4: Debido a la pronunciada pendiente descendente, tu coche puede lanzarse más de la cuenta, así que ten preparado el freno para entrar en la chicane que viene a continuación.

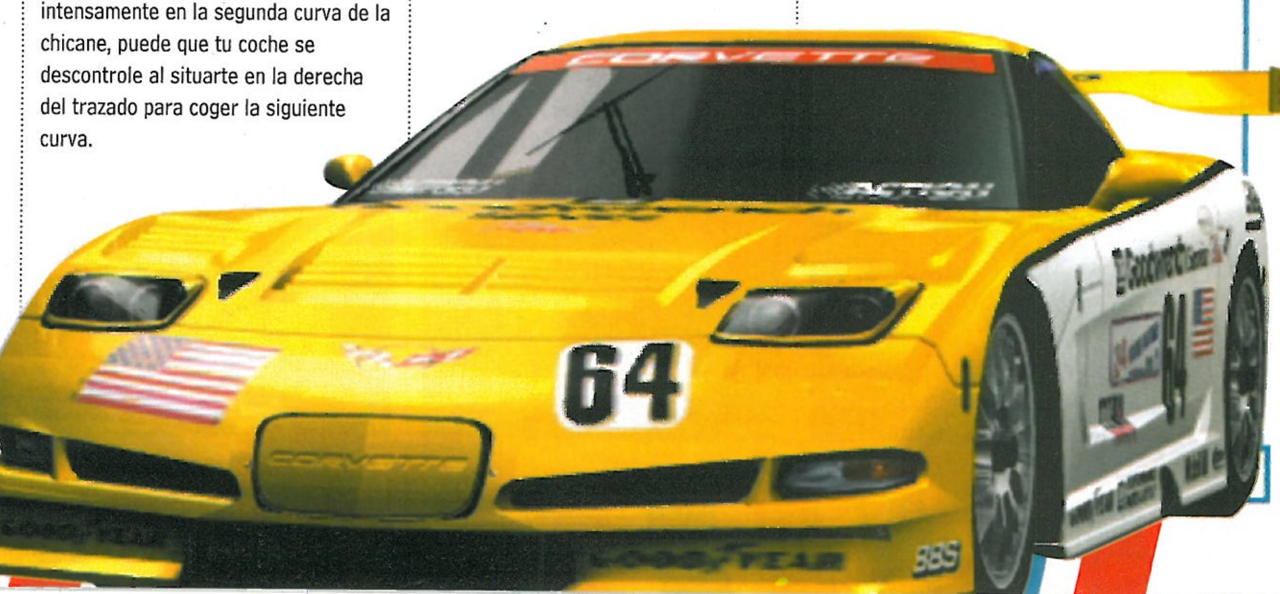
(11) Chicane 1: No entres muy rápido, porque aunque puedas trazarlas sin ningún problema, seguidamente hay una curva muy cerrada. Si frenas intensamente en la segunda curva de la chicane, puede que tu coche se descontrole al situarte en la derecha del trazado para coger la siguiente curva.

(12) Curva 6: Es la curva más cerrada de todo el circuito, te obligará a reducir mucho la velocidad de tu coche y en la que puedes acabar haciendo trompos si no tienes cuidado. Intenta meter tu coche por dentro antes de que lo haga el adversario que te precede y podrás rebasarle.

(13) Recta 5: Ten cuidado al acelerar, porque si tu coche es muy potente y de tracción trasera, puede que tus ruedas patinen. Al salir del túnel, reduce para coger la última curva del circuito.

(14) Curva 7: Con fuerte pendiente ascendente, será la única curva del circuito que produzca un fuerte desgaste sobre la rueda trasera derecha. Nada más salir de la curva, gira hacia la otra dirección para coger bien la siguiente.
Si corres este circuito en dirección contraria, frena bastante para entrar en el túnel sin problemas.

(15) Curva 8: Para finalizar, una curva muy suave a izquierda, donde el único peligro es que está situada en un cambio de rasante y no te permite ver la longitud de ésta. No te preocupes, porque es muy suave y solo necesitarás un suave giro de volante. Si recorres el circuito en dirección contraria debes reducir bastante tu velocidad, ya que el cambio de rasante puede hacerte perder algo de tracción.



5 Apricot Hill Raceway

Distancia: 2,402 millas / 4,448 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.

1 Recta de meta
2 Curva 1
3 Recta 1
4 Curva 2
5 Recta 2
6 Curva 3
7 Curva 4
8 Curva 5
9 Recta 3
10 Curva 6
11 Recta 4
12 Curva 7
13 Curva 8
14 Curva 9
15 Recta 5
16 Curva 10
17 Chicane 1
18 Recta 6
19 Curva 11

GASTO DE NEUMÁTICOS:

Posiblemente sea el circuito en el que más neumáticos gastes, debido a las numerosas curvas abiertas y con pendientes pronunciadas. Haz la conducción lo más suave posible y calza gomas duras para finalizar las carreras sin necesidad de entrar en boxes.

PUESTA A PUNTO:

- Debido a los continuos desniveles del circuito, la relación de carga de tu coche ha de tener un nivel inferior al habitual para conseguir que las suspensiones se adapten a la superficie.
- Para mejorar aún más la adaptación, emplea unos amortiguadores blandos.
- Para conseguir un buen giro en las continuas curvas, amplía el ángulo de caída de las ruedas, reduce el nivel de torsión inicial, sube el nivel del control AYC y coloca el control del diferencial central variable en un 20 %. En cuanto a la relación de trasmisión, mantenla en un nivel medio para tener aceleración y una buena velocidad punta.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito muy técnico, en el que has de combinar la potencia del motor con una excelente reacción ante los difíciles cambios de rasante. Si corres en dirección contraria, aunque puede resultar más difícil, la potencia del coche no será tan determinante en el resultado final. Te aconsejamos que corras este circuito con cambio manual cuando seas un autentico experto.

(1) Recta de meta: Bastante larga y en la que podrás alcanzar la máxima velocidad que los caballos de tu coche te proporcionen. Además, aquí se encuentra la entrada y salida de los boxes.

(2) Curva 1: Una curva muy suave en la que tendrás que ir reduciendo para entrar en la próxima curva. No te salgas por el exterior, porque hay bastante gravilla y puede hacerte perder la carrera. Intenta que tus ruedas no patinen para no castigar mucho las gomas del lado derecho.

(3) Recta 1: Un corto tramo en la que sólo tendrás que frenar para reducir la velocidad e ir girando para entrar en la siguiente curva. Cuidado con los coches potentes de tracción trasera, porque girar y frenar a tan alta velocidad puede provocar efectos indeseados (léase, trompos).

(4) Curva 2: Muy cerrada y con pendiente ascendente en la que tu coche se puede "desbocar" si entras pasado de velocidad. No frenes dentro, porque la goma trasera derecha puede sufrir bastante. Si eres capaz de apurar suficiente la frenada, aunque sea peligroso, podrás rebasar a tus contrarios si se encuentran cerca de ti.

(5) Recta 2: Acelera a fondo durante un par de segundos e inmediatamente después, empieza a frenar para prepararte para la siguiente curva. Ten cuidado, porque la cuesta abajo hará que el coche acelere más rápido de lo normal.



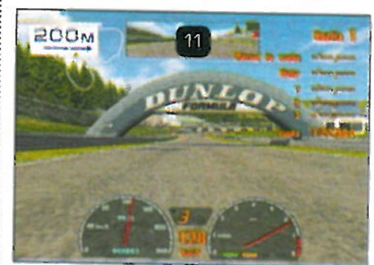












(6) Curva 3: Tras un cambio de rasante, empezará una larga subida con continuas curvas en la que la potencia de tu motor será determinante. No apures mucho la velocidad para no acabar paseando por la gravilla.
Si corres el circuito en dirección contraria, decelera bastante para entrar bien el la curva.

(7) Curva 4: Curva muy sencilla con gran pendiente en la que no tendrás que frenar. Si usas cambio manual, apura las revoluciones de tu motor para tener más potencia.

(8) Curva 5: Una curva no muy cerrada pero engañosa, en la que has de regular bien la velocidad. Esta sorprendente carencia de agarre es debido a que justo en la mitad de la curva se produce un brusco cambio de rasante que hace que pierda tracción en el momento más inoportuno. Si la carrera es en dirección opuesta, no la verás hasta que no estés entrando en ella, así que ten bastante cuidado.

(9) Recta 3: Con suave pendiente descendente, te servirá para recuperar un poco de velocidad. Aunque tampoco creas que vas a ponerte a 300km/h, ya que rápidamente aparecerá en el horizonte una larga curva en la que no puedes entrar muy rápido.

(10) Curva 6: La curva más larga del circuito en la que los neumáticos derechos sufren un fuerte desgaste. Tómala continuamente por dentro para hacer el recorrido lo más corto posible. Controla tu coche a una buena velocidad y podrás adelantar a los que tomen la curva por el exterior.

(11) Recta 4: Bastante larga y con pendiente descendente donde alcanzarás bastante velocidad. Fíjate en los carteles de la izquierda para saber cuantos metros te faltan para tomar la siguiente curva y calcular en qué punto debes frenar.

(12) Curva 7: Ésta es la curva más cerrada de todo el circuito de Apricot Hill. Siempre será preferible que frenes más de la cuenta a que te quedes clavado en el muro del exterior de la curva. Sin lugar a dudas, es la mejor zona del circuito para probar el adelantamiento.

(13) Curva 8: Curva ascendente muy suave que te servirá para recuperar algo de velocidad. Igual que antes, la potencia de tu motor será decisiva para ganar décimas al crono.
Si conduces con cambio manual, no dudes en apurar las marchas un poco más de lo normal.

(14) Curva 9: Aunque se produzca un cambio de rasante, la suavidad de la curva evitará una pérdida de adherencia con el asfalto.
Si la carrera es en dirección contraria, ten cuidado, porque la visión es muy reducida y llegarás a gran velocidad, con lo que tendrás que frenar.

(15) Recta 5: De nuevo la pista tendrá pendiente descendente que te servirá para recuperar algo de velocidad y desgraciadamente, sólo durante poco tiempo, ya que antes de entrar en la siguiente curva deberás frenar para evitar salirte de la pista.



(16) Curva 10: Tómala más despacio de lo normal para finalizar en el márgen izquierdo de la carretera, ya que después entrarás en una chicane a derechas.

(17) Chicane 1: Podéis atajar por el medio, evitándoos complicaciones y ganando unos segundos extra. Si optas por jugar limpio, trázala bastante despacio para no acabar mal.

(18) Recta 6: Si llevas un coche potente de tracción trasera, no aceleres a fondo para evitar que el coche te derrape. Una vez más, la fuerte pendiente ascendente hará que la potencia sea decisiva.

(19) Curva 11: El único problema que encontrarás es la reducida visión, ya que se encuentra en la cima de una pendiente ascendente.

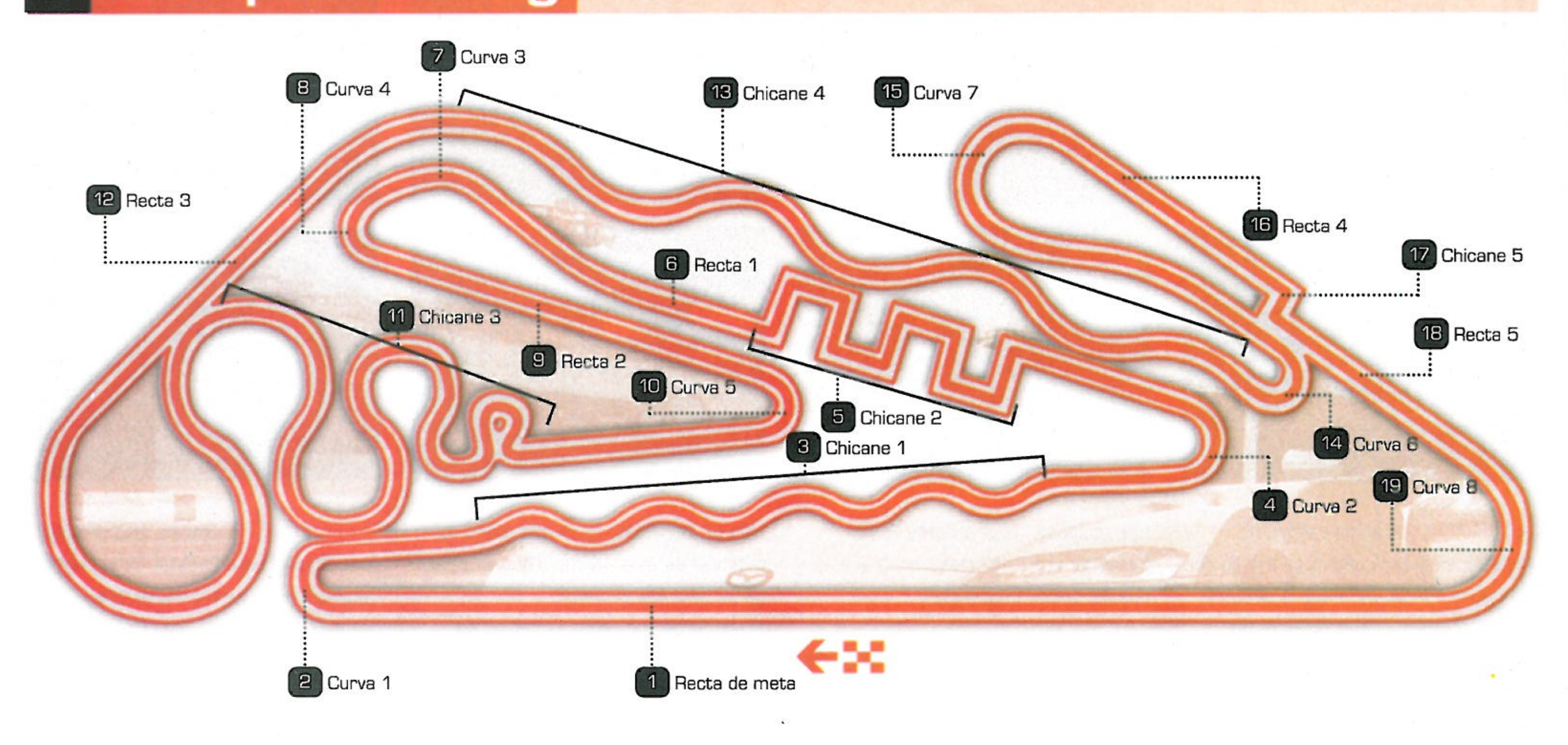






6 Complex String

Distancia: 6,981 millas / 12,928 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Muy difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

Como no hay ninguna competición que discurra en este circuito, no es necesario que nos comamos la moral en este apartado, ya que no tendrá ninguna influencia sobre el desarrollo de la carrera.

PUESTA A PUNTO:

Debido a la complejidad del circuito, la mejor configuración posible es mantener todos los parámetros en un nivel medio, ya que necesitarás aceleración, agarre, giro, velocidad punta, suspensiones y estabilidad por igual. Haz un ajuste medio para hacer unos tiempos parciales constantes en todas las zonas del circuito.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito experimental en el que por suerte no tendrás que competir. Sólo te servirá para mejorar tu conducción y probar los coches nuevos que consigas. Algunas zonas te serán conocidas, ya que son pruebas de exámenes de carnés de conducir.

(1) Recta de meta: La recta más larga de todo el juego. Tu motor conseguirá su máxima velocidad punta, así que cuando te acerques al final, frena con intensidad para no tragarte la curva que hay después. Al inicio de la recta verás la entrada a boxes.

(2) Curva 1: Curva bastante cerrada aunque de trazo ancho. Si eres capaz de frenar lo suficiente no tendrás ningún problema en superarla con éxito.

(3) Chicane 1: Nueve curvas abiertas consecutivas en las que debes ir moderando tu velocidad para no salirte en cualquiera de todas ellas. Si ves que pierdes el control de tu coche, suelta rápidamente el acelerador para corregir.

(4) Curva 2: Una zona donde podrás circular a bastante velocidad, pero siempre manteniendo el control sobre el coche.

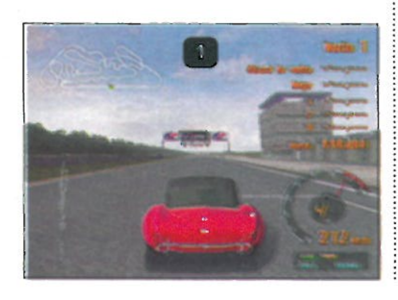
(5) Chicane 2: Zona muy complicada en la que debes realizar a la perfección el trazado de la curva. Sólo si eres un experto piloto, puede que unos toques flojos con el freno de mano puedan ayudarte a tomar mejor las curvas.

(6) Recta 1: Acelera a fondo hasta que llegues al final de ella, donde deberás moderar tu velocidad soltando el acelerador (no frenando) para entrar en la siguiente curva.

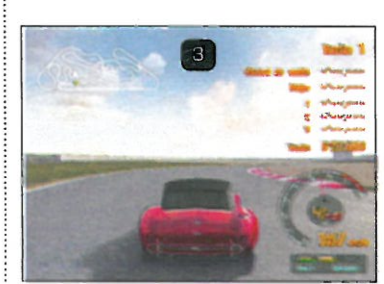
(7) Curva 3: Una curva muy suave que te servirá para reducir tu velocidad un poco más antes de entrar en la siguiente. Asegúrate de que acabas de tomarla por el exterior para poder entrar en la próxima de forma correcta.

(8) Curva 4: Nada más salir de la curva anterior, tendrás que volver a girar la dirección para entrar lo más rápidamente posible en ésta.

(9) Recta 2: Debido al cegador sol, es difícil ver lo que tienes delante de ti, así que guíate por los carteles.











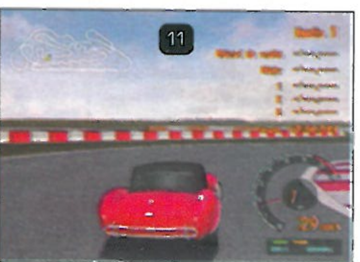














medidores de distancia que verás a tu izquierda y así sabrás cuánto te queda para entrar en la curva.

(10) Curva 5: Tras haber alcanzado una velocidad considerable en la recta anterior, es posible que puedas entrar pasado de velocidad en esta curva. Nunca bloquees las ruedas con el freno de mano cuando te salgas a la gravilla, porque eso te hará perder aún más tiempo.

(11) Chicane 3: Consecución de curvas muy cerradas en forma de "S" cerradas que pueden resultar muy complicadas si conduces un potente coche con tracción trasera, ya que las ruedas patinarán mucho y el coche tenderá a hacer trompos.

(12) Recta 3: Una gran recta que acaba en una suave curva y que dará paso a la zona más complicada del circuito.
Hasta que no entres en la curva, no hará falta que deceleres.

(13) Chicane 4: Seis curvas consecutivas con continuos cambios de rasantes con el sol de cara que te complicarán muchísimo la conducción. Conduce a una velocidad moderada y no hagas ningún movimiento brusco para evitar que el coche se descontrole.

(14) Curva 6: Una curva bastante larga y semiabierta que será complicada de tomar para un principiante.
Ahora sí, si la trazas bien, ganarás unos segundos preciosos.

(15) Curva 7: De trazado idéntico a la anterior, sólo que podrás realizarla a mayor velocidad.

(16) Recta 4: Recta que finaliza en una chicane y que requiere una fuerte frenada. El problema radica en que el sol no te deja ver con claridad cuando se va a acabar la recta, así que para saber el momento en el que debes frenar, fíjate en los carteles medidores de distancia.

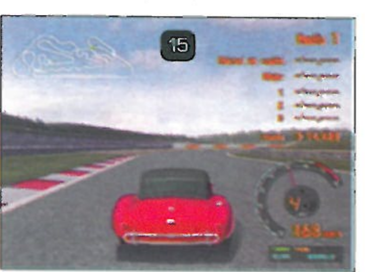
(17) Chicane 5: Dos curvas muy cerradas en la que podrás atajar por el medio para ahorrar al menos un poco de tiempo.

(18) Recta 5: Una vez más, los indicadores de distancia serán tu mejor aliado ante la presencia del astro rey en el horizonte.

(19) Curva 8: Curva bastante abierta que podrás tomar a gran velocidad. Ten cuidado, porque en el exterior de la curva hay un extenso terreno de gravilla que te hará perder mucho tiempo si te precipitas sobre él.







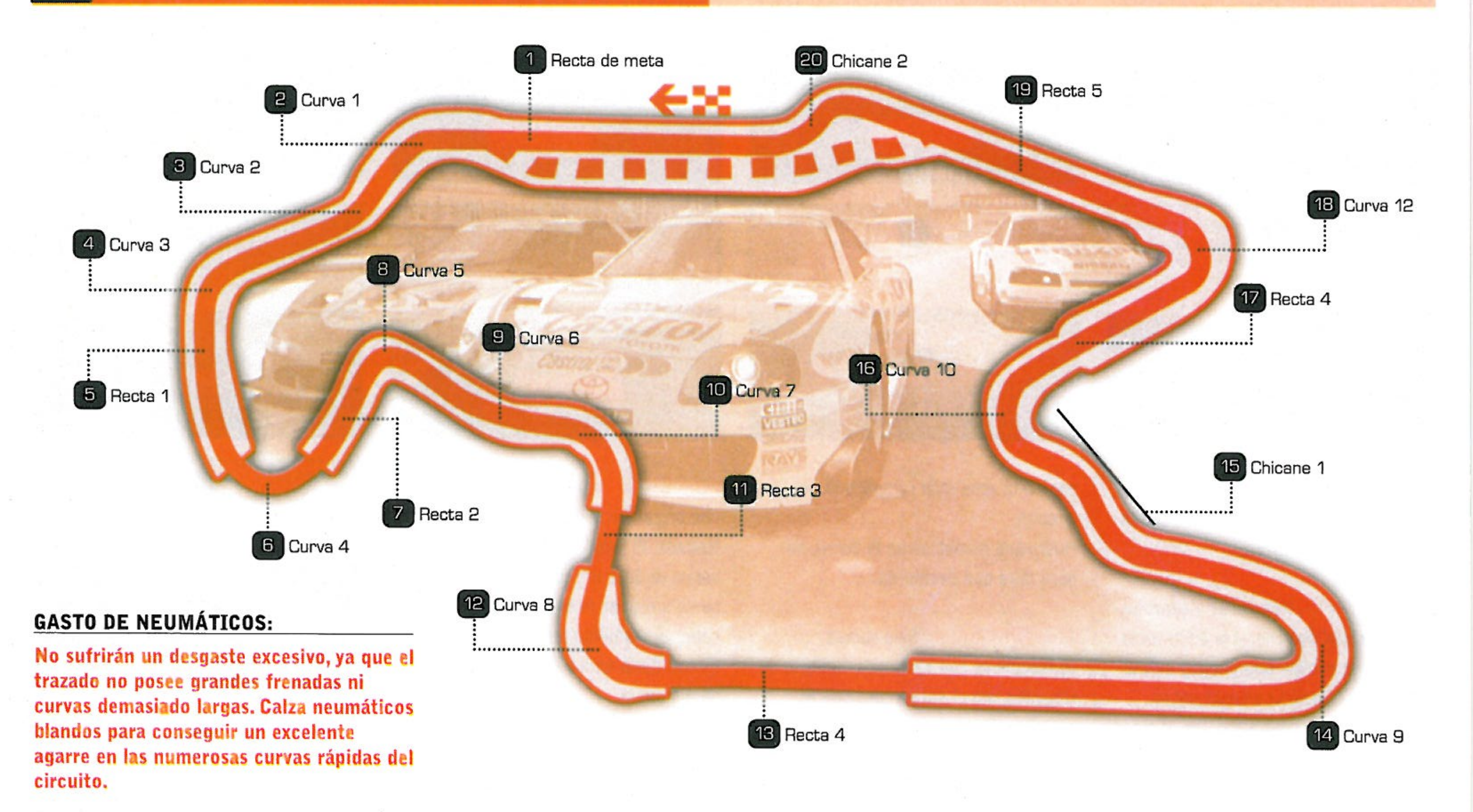






7 Trial Mountain Circuit

Distancia: 2,437 millas / 4,513 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

No sufrirán un desgaste excesivo, ya que el trazado no posee grandes frenadas ni curvas demasiado largas. Calza neumáticos blandos para conseguir un excelente agarre en las numerosas curvas rápidas del circuito.

PUESTA A PUNTO:

- Para tener una reacción más rápida de giro en las continuas curvas, no dudes en subir un poco la relación de carga y reducir el ajuste de altura.
- Como la superficie no es muy accidentada, tal vez te convendría bajar un poco los amortiguadores.
- En cuanto al ángulo de caída, amplíalo a 4 ó 5 para que los neumáticos se agarren perfectamente y no pierdas intensidad de frenada.
- Cierra el ángulo de paso de las ruedas delanteras para conseguir un mejor agarre, aunque los neumáticos sufran mayor desgaste.
- Reduce el nivel de la torsión inicial para conseguir un mejor giro en las curvas.
- Para obtener una alta velocidad continua, sube hasta los 2/3 la relación de trasmisión.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito repleto de curvas muy abiertas en el que la velocidad punta de los buenos coches será la protagonista. Bastante sencillo de conducir, pero con pocas posibilidades de adelantar, ni aún aprovechando las apuradas de frenadas. Sólo con una buena velocidad máxima podrás rebasar fácilmente a tus rivales.



(1) Recta de meta: Una de las rectas más cortas de todos los circuitos de cualquier Campeonato. No tendrás mucho tiempo para acelerar, aunque no importará, ya que la tomarás a gran velocidad. Sólo hallarás la salida de boxes (entrada si corres en dirección contraria), ya que la entrada está en la última recta del circuito.



(2) Curva 1: Bastante suave. No deberá darte problemas si la tomas a gran velocidad. No se te ocurra adelantar en este tramo.

(3) Curva 2: Idéntica a la curva anterior, sólo tendrás problemas si has salido mal de la curva que acabas de trazar. Aunque discurra en un cambio de rasante, esto apenas tendrá consecuencias sobre el agarre de tus neumáticos. Si corres en dirección contraria, entra más despacio.



(4) Curva 3: Un poco más cerrada que las anteriores y sólo te obligará a frenar un poco si llevas un coche muy potente.







(5) Recta 1: Ve reduciendo bastante y colocándote en la parte derecha para tomar la curva que hay nada más entrar en el túnel.

(6) Curva 4: La curva más cerrada de todo el circuito te obligará a apurar tanto el borde interior como exterior del trazado. Evita los roces con el muro del túnel para no perder velocidad. Ésta es una de las pocas oportunidades que te da este circuito para adelantar apurando la frenada.

(7) Recta 2: Una recta muy corta con un pequeño cambio de rasante que te ayudará a recuperar un poco de velocidad. Si tu coche es muy potente, ten cuidado al acelerar, ya que puede que tus ruedas traseras derrapen.

(8) Curva 5: No pases de la velocidad máxima de entrada en esta curva, porque si te chocas con las rocas del exterior te quedarás clavado. Fíjate como la anchura de la carretera es mucho menor, así que extrema las precauciones y no intentes adelantar.

(9) Curva 6: Muy suave, deberás entrar pisando a fondo el acelerador y arrimado de principio a fin al interior de





la curva. Al salir de ésta, frena rápidamente para tomar la siguiente.

(10) Curva 7: Muy parecida a la curva 5, deberás tener cuidado para no empotrarte en las rocas del exterior. Esta es una zona ideal para comprobar el agarre de tus gomas.

(11) Recta 3: Muy corta y en la que sólo tienes que pensar en acelerar. Nada más pasar el túnel, ve a la parte izquierda de la carretera como si te fueras a salir para tomar la siguiente curva.

(12) Curva 8: Afortunadamente, en este punto, la carretera se vuelve a ensanchar.
Aprovecha la zona de marcas amarillas para tomar velozmente la curva. Ten cuidado al salir para no rozar la pared del túnel y perder unos segundos.

(13) Recta 4: La recta más larga del circuito donde se apreciará cual es el coche que más veloz. Una vez se produzca el cambio de rasante, disponte a frenar.

(14) Curva 9: Aunque sea de trazo muy ancho y con peralte pronunciado,







has de frenar bastante para no acabar en el guardarraíles.
Ésta puede ser una buena ocasión para probar un adelantamiento, forzando la apurada de frenada mientras pisas la zona amarilla.

(15) Chicane 1: Dos curvas consecutivas muy suaves que podrás trazar pisando a fondo el pedal del acelerador.
Al salir de la segunda, frena un poco para entrar correctamente en la siguiente.
Si corres el circuito en dirección contraria, es posible que ni la veas por el cambio de rasante.

(16) Curva 10: Debido a la fuerte pendiente, puede que no te percates demasiado de ella hasta que no estés encima, así que tienes que frenar cuando estés terminando la chicane anterior.







(17) Recta 4: Gracias a la fuerte pendiente descendente, podrás alcanzar una mayor velocidad para afrontar los últimos metros del circuito. Al final de ésta, reduce suavemente tu velocidad para tomar la siguiente curva.

(18) Curva 12: El agarre de tus neumáticos será determinante para que puedas tomar esta curva velozmente sin salirte del trazado. Si corres en dirección contraria, tendrás que frenar intensamente para no estamparte en el guardarraíles.

(19) Recta 5: La última curva del circuito y en la que sólo necesitas pisar el acelerador. Si deseas entrar en boxes, al final de ésta encontrarás la entrada.

(20) Chicane 2: Para recortar unos segundos al cronómetro, no dudes en atajar por el medio a toda velocidad.









8 Grand Valley Speedway

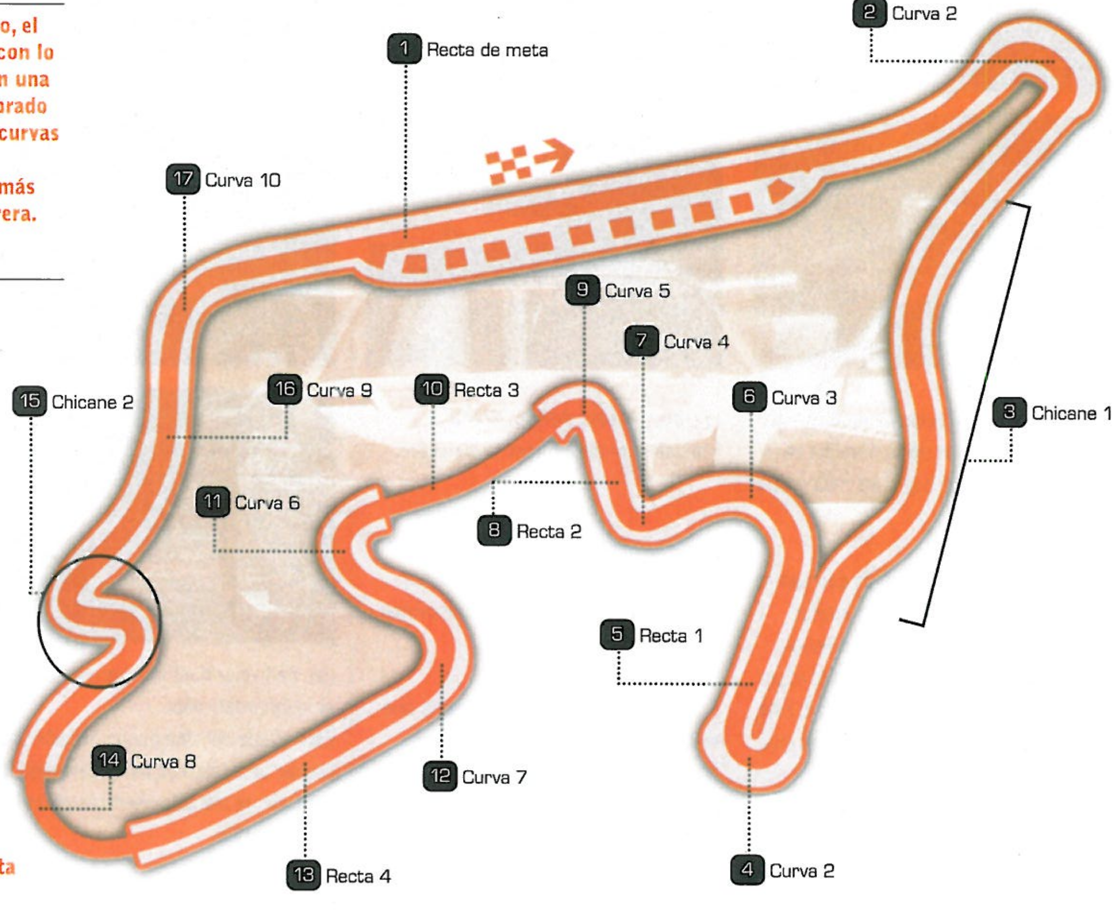
Distancia: 3,121 millas / 5,780 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Normal.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

Como se trata de un circuito bastante largo, el gasto de las gomas será bastante intenso, con lo que te verás obligado a entrar en boxes con una frecuencia mayor de la que estas acostumbrado en otros circuitos. Por si fuera poco, las 4 curvas largas que tiene el circuito, harán que tu decisión en el tipo de neumáticos sea aún más importante de cara al transcurso de la carrera.

PUESTA A PUNTO:

- **Reduce un poco los niveles de carga, de altura y de los amortiguadores para que el coche responda bien en las curvas, ya que no encontrarás muchos desniveles en el asfalto.**
- **El nivel de ángulo de caída sitúalo en el nivel 3 para mejorar el agarre sin perder mucha eficacia en la frenada.**
- **Junta el ángulo de paso del tren delantero para obtener un buen agarre mientras que haces lo contrario en el trasero.**
- **Reduce el nivel de torsión inicial, el sistema de estabilidad y el sistema AYC para obtener un mejor giro, aunque no demasiado o perderás estabilidad.**
- **Acorta un poco la relación de transmisión para que predomine en tu coche una buena aceleración, algo más útil en este trazado que una velocidad punta alta.**



ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito muy largo y complicado, donde deberás estar muy atento para no salirte en ninguna de las curvas peligrosas.

(1) Recta de meta: Larguísima y de una gran anchura, podrás pisar a fondo para intentar adelantamientos fáciles por velocidad. En ella encontrarás tanto la entrada como salida de boxes. Ten especial cuidado si llevas un coche muy potente, ya que si frenas mientras tomas la suave curva que hay al finalizar la recta, puedes perder el control.

(2) Curva 1: Una curva tremendamente cerrada que te obligará a reducir a primera para no salirte del trazado. Evita esto, ya que hay mucha gravilla en el exterior de la curva y te hará perder mucho tiempo. Si eres valiente, apura la frenada para intentar el adelantamiento.

(3) Chicane 1: Sucesión de tres curvas muy abiertas en las que no debes tener ningún problema si llevas los neumáticos en condiciones. Tal vez, si llevas un coche muy potente y corres en dirección contraria, te venga bien "acariciar" un poco el pedal de freno en la segunda curva.

(4) Curva 2: Casi sin darte cuenta, has alcanzado una velocidad notable al salir de la chicane anterior, por lo que tendrás que reducir bastante tu velocidad para trazar la curva más cerrada de todo el circuito. Una buena zona para adelantar a tus rivales.

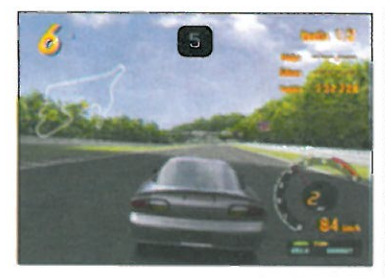
(5) Recta 1: En una cuesta arriba como ésta, la potencia de tu motor será vital para obtener una buena aceleración que te "catapulte" hacia delante. Al final de la recta, regula un poco la velocidad para entrar en la siguiente curva.









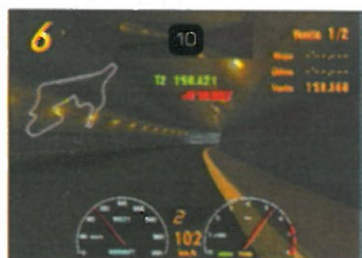
















(6) Curva 3: Bastante larga y abierta, será importantísimo una buena trazada para no perder mucho tiempo. Intenta recorrerla por el interior hasta el final para poder trazar la siguiente de forma correcta. No intentes el adelantamiento, porque es muy probable que acabes perdiendo el puesto ganado en la siguiente curva por tratar de forzar la trazada.

(7) Curva 4: Si has acabado la curva anterior por el interior, en esta podrás circular a bastante velocidad. Pero si has acabado en el exterior, te verás obligado a frenar mucho y serás rebasado por tus rivales.







(8) Recta 2: Una recta muy corta en la que será decisivo cómo hayas trazado la curva anterior para lograr adelantar por velocidad antes de frenar y tomar la siguiente curva.

(9) Curva 5: Para trazarla a la mayor velocidad posible, pisa la hierba que hay en el interior de la curva. Así, podrás entrar más rápido y salir sin impactar con la pared del túnel o con los neumáticos de seguridad.





(10) Recta 3: Un túnel bastante oscuro en el que sólo tienes que pensar en acelerar. Cuando salgas de éste, frena para la siguiente curva.

(11) Curva 6: No es una curva muy cerrada, pero te obligará a frenar para no salirte. Si corres en sentido contrario, la trazarás a menor velocidad, con lo que no te verás obligado a decelerar tanto.

(12) Curva 7: Vayas en el sentido que vayas, tendrás que pisar con fuerza el freno para no estamparte contra la pared del túnel. Dada su longitud, tus neumáticos sufrirán más de la cuenta.

(13) Recta 4: Admira el enorme puente mientras aceleras a fondo para entrar en otro túnel. Al final de éste te verás obligado a frenar para trazar la siguiente curva.

(14) Curva 8: Una curva en la que podrás demostrar lo bueno que eres, ya que la longitud de la misma complica mucho su correcto trazado, además de hacer que los neumáticos se desgasten notablemente.

(15) Chicane 2: Dos curvas tremendamente cerradas que te obligarán a frenar bastante para trazarlas a escasa velocidad. Si apuras bien la frenada antes de entrar en ella, puede ser una buena zona para adelantar.

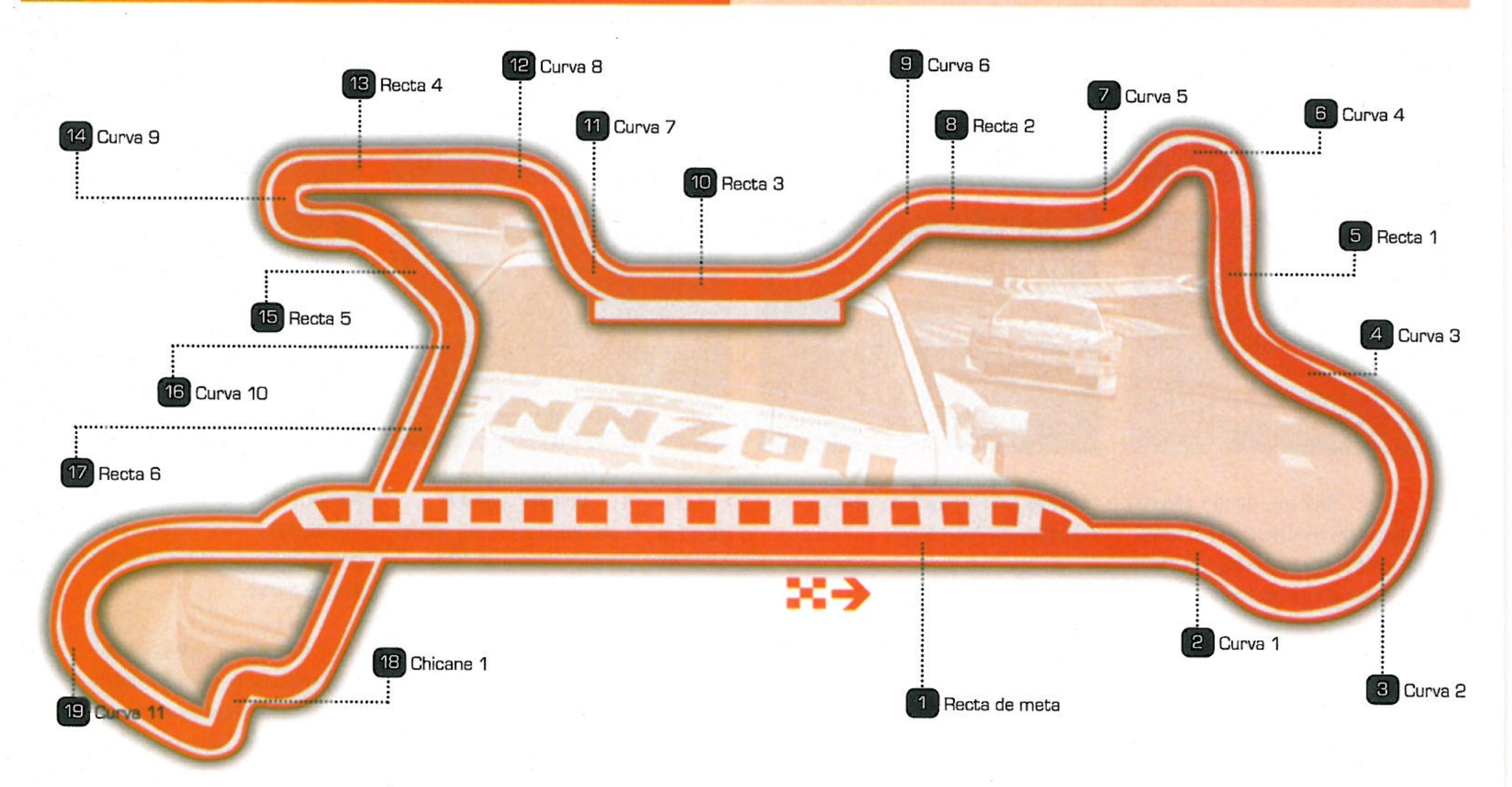
(16) Curva 9: Una curva muy suave y larga en la que sólo tienes que acelerar a fondo. Cuando estés terminando de trazarla, prepara el pie encima del freno para lo que te espera.

(17) Curva 10: El estado de tus neumáticos será decisivo para determinar la velocidad a la que puedes tomarla (a tope en buenas condiciones o frenando si están gastados). Ahora, si circulas en sentido contrario, de la frenada no te salva nadie.



9 Special Stage Route 5

Distancia: 3,250 millas / 6,019 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

Este es uno de los circuitos en los que menos sufren los neumáticos por la escasez de curvas largas y abiertas. Salvo la 2ª y última curva del circuito, el único desgaste de las gomas vendrá de las frenadas intensas o de un mal uso del freno de mano.

PUESTA A PUNTO:

- **Reduce un poco el nivel de relación de carga, el de altura y los amortiguadores, para una mejor respuesta de tu vehículo.**
- **Mantén el ángulo de caída en el nivel 4 y sube un poco el nivel de frenos para obtener una buena frenada.**
- **Reduce el nivel inicial de torsión, el sistema de estabilidad y el control AYC para conseguir un buen giro.**
- **Abre un poco el nivel de relación de transmisión para que tu coche destaque en velocidad, pero sin perder mucha aceleración.**

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Aunque se corra de noche, será un circuito muy asequible para todos.

(1) Recta de meta: Una enorme recta en la que el motor de tu coche se pondrá al máximo de revoluciones. En ella verás la entrada y salida de boxes.

(2) Curva 1: Aunque entres muy rápido y esté en cuesta abajo, podrás trazarla sin frenar. Eso sí, cuando la estés finalizando, frena para prepararte para la siguiente curva.

(3) Curva 2: Aunque no es difícil de trazar, si no conoces bien el circuito, es posible que entres muy rápido y acabes empotrado en la pared del túnel.

(4) Curva 3: Si llevas un coche muy potente, estarás obligado a frenar un poco para no acabar examinando muy de cerca el muro del exterior de la curva. Si la trazas bien y estás cerca de un rival, te colocarás en una posición muy buena para el adelantar en la siguiente frenada.

(5) Recta 1: Una recta de corto recorrido, pero que te servirá para acercarte al coche que va delante de ti y facilitar el adelantamiento en la frenada próxima.

(6) Curva 4: Una curva muy cerrada en la que será imprescindible frenar antes de tomarla. Si acabas estampado contra el muro, no podrás aprovechar como es debido la siguiente zona.

(7) Curva 5: Sólo tienes que pensar en acelerar, lleves el coche que lleves. Aunque éste sea más potente y rápido que el de tus rivales, te será bastante complicado el adelantamiento.


















(8) Recta 2: Un pequeño respiro en el que podrás dejar que tu motor se "estire" un poco.

(9) Curva 6: Sigue acelerando, pero ten cuidado para no perder el control, porque puede ser peligroso.
Si corres en sentido contrario, puede que necesites pisar un poquito el freno.

(10) Recta 3: Aunque en un principio la recta se ensancha, al final vuelve a su tamaño original, formando una "simpática" esquina en la que puedes quedarte clavado como no vayas con ojo.

(11) Curva 7: Una curva con marcada pendiente descendente en la que te verás obligado a reducir la alta velocidad que llevas.
Si corres el circuito en dirección contraria y con cambio manual, apura un poco más las marchas para que tu coche tenga la potencia suficiente para subir la cuesta sin perder nada de velocidad.

(12) Curva 8: No hará falta que frenes si eres capaz de trazar la curva de forma correcta.
Sin embargo, si corres en dirección contraria y estás dirigiendo un coche muy potente, tendrás que decelerar al menos un poco o te estrellarás.

(13) Recta 4: Acelera a fondo, pero siendo consciente de que al final tienes que pegar un frenazo considerable para entrar adecuadamente en la curva que viene a continuación.

(14) Curva 9: La curva más complicada de todo el circuito. Tendrás que tomarla muy despacio y tener especial cuidado para que el coche no derrape ni haga un trompo.
Esta es una buena zona, aunque algo arriesgada para intentar el adelantamiento.

(15) Recta 5: Vuelve a pisar a fondo el acelerador para coger velocidad. Sitúate en la izquierda de la carretera para trazar a toda pastilla la siguiente curva.

(16) Curva 10: Aunque sea una curva en la que no se ve ni su longitud ni su ángulo, puedes entrar a tope sin levantar el pie del acelerador.

(17) Recta 6: Una buena recta para relajarte un poco y acelerar a fondo. Cuando veas que se acaba, frena intensamente para trazar a una velocidad moderada la siguiente chicane.

(18) Chicane 1: Tres curvas (derecha, izquierda y derecha) bastante



complicadas de trazar. Para no tener problemas, lo mejor es entrar más despacio de lo normal e ir acelerando mientras las trazas, aunque tienes que tener cuidado para que no te adelanten en la apurada de frenada.

(19) Curva 11: Una curva que además tiene un poco de pendiente, por lo que tendrás que apurar bastante las marchas. Si corres el circuito en dirección contraria, es mejor que frenes bastante, o acabarás estampado en uno de los laterales de la pista.



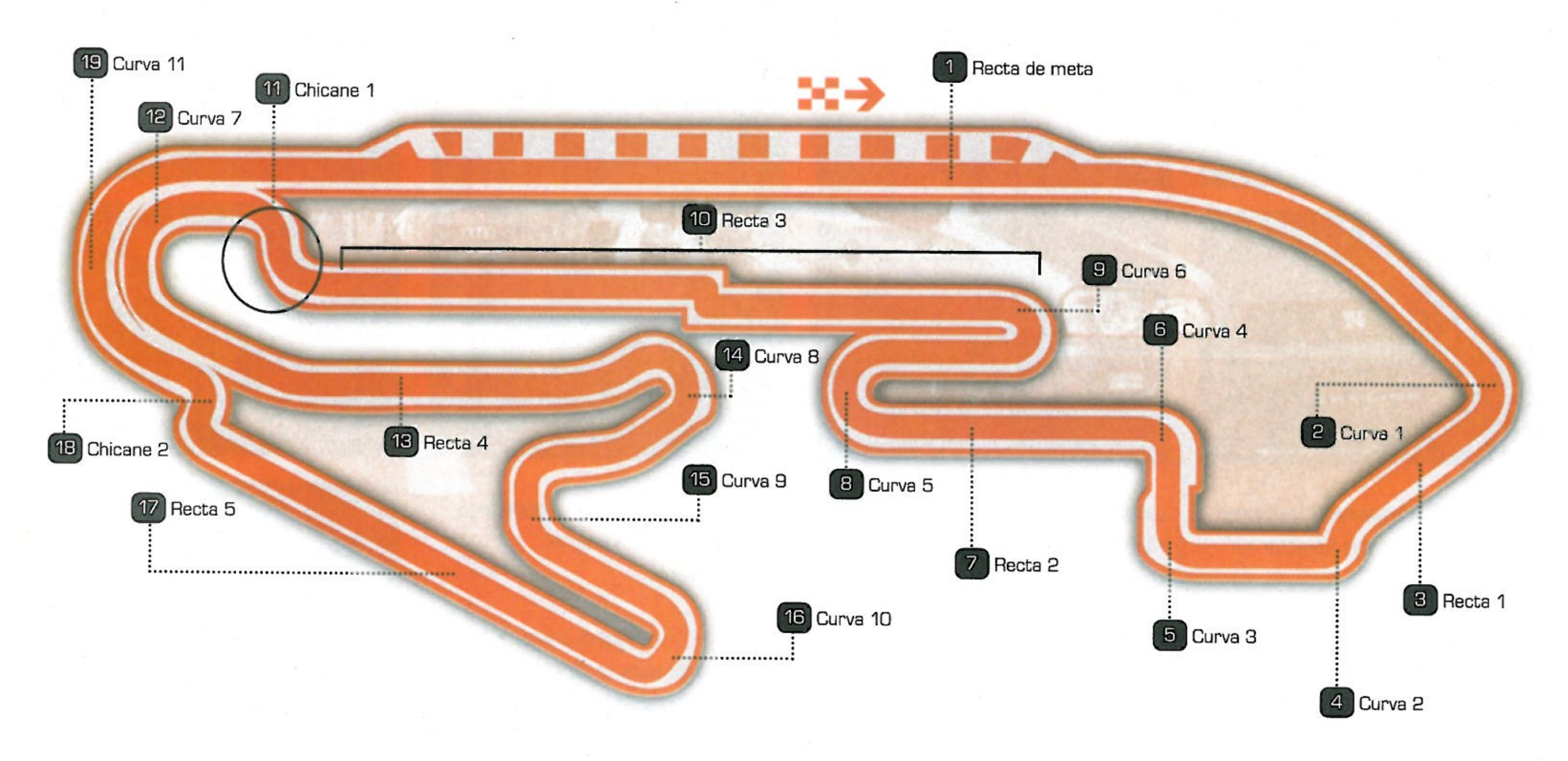







10 Special Stage Route 11

Distancia: 2,834 millas / 5,248 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

Nos encontramos en esta ocasión con un circuito donde tendrás que pisar mucho (bastante, a decir verdad) el pedal de freno de tu coche, lo que provocará, inevitablemente, un fuerte desgaste de las gomas.
Además, hemos de añadir el hecho de que si no conoces bien el circuito, algo que al principio supondrá un problema, aunque no demasiado grave, te verás obligado a frenar en numerosas ocasiones dentro de casi todas las curvas que encontrarás en el circuito, para evitar estrellarte contra los laterales de la pista haciendo que las ruedas patinen, y desgastando así aún más las gomas.

PUESTA A PUNTO:

- Como es un circuito sin pendientes, lo mejor será que reduzcas la relación de carga, el ajuste de altura y los amortiguadores.
- Mantén el ángulo de caída y el de paso en un nivel medio para no perder frenada y evitar un desgaste aún mayor de los neumáticos.
- Reduce el nivel de torsión inicial para conseguir un giro más pronunciado.
- Acorta las marchas en la relación de transmisión para conseguir una aceleración que te mejore los tiempos en casi todas las zonas del circuito. Aunque en la recta inicial pierdas unas décimas, las recuperarás después.
- Coloca el sistema del central diferencial variable en un 20% para conseguir una conducción más agresiva.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito muy largo y complicado en el que deberás obtener un buen puesto de salida, ya que posee un trazado donde será difícil adelantar. Además, puede que tengas que competir con el asfalto mojado, haciendo la conducción mucho más complicada. Para no fracasar en la carrera, modera tu velocidad.

(1) Recta de meta: Después de las rectas del Test Course, ésta es la más larga, así que pisa a fondo y empieza a decelerar cuando entres en la suave curva con pendiente descendente. Aquí verás la entrada y la salida de boxes

(2) Curva 1: No es muy cerrada, pero te verás obligado a frenar con intensidad para reducir tu velocidad. Un buen sitio para intentar el adelantamiento.

(3) Recta 1: Acelera a fondo durante unos metros para volver a frenar y trazar la siguiente curva correctamente, situándote en el lado izquierdo de la carretera.

(4) Curva 2: Aunque realmente es de una chicane, como la primera curva a izquierdas es insignificante, el trazado es el mismo que si se tratase de una curva a la derecha normal y corriente.

(5) Curva 3: Esta curva tiene un peligro especial. Al salir de ella, la carretera se estrecha un poco, dejando

























un saliente en un lateral en la que puedes quedarte fácilmente enganchado.

(6) Curva 4: Ten cuidado, porque si corres en sentido contrario te encontrarás con la misma trampa que hemos mencionado en la curva anterior. Frena bastante antes de llegar a ella.

(7) Recta 2: Al final de esta recta tendrás que realizar una intensa frenada para trazar correctamente la siguiente curva. Intenta apurarla lo máximo posible para adelantar a tus rivales.

(8) Curva 5: Un mala trazada en esta larga curva te puede hacer perder bastantes segundos con respecto a los otros coches. Nada más salir de ella, colócate a la derecha de la carretera para tomar la siguiente curva.

(9) Curva 6: Idéntica a la curva anterior, sólo que en sentido opuesto. Intenta salir rápidamente de ésta para conseguir una buena velocidad punta en la recta que viene a continuación.

(10) Recta 3: A mitad de su recorrido te encontrarás con una insignificante chicane que te hará girar muy suavemente para no empotrarte con el guardarraíles.

(11) Chicane 1: Una chicane bastante larga que te obligará a trazarla casi como si fuesen dos curvas independientes.
Ten cuidado, porque habrás alcanzado bastante velocidad en la recta anterior y tendrás que frenar para tomarla correctamente.

(12) Curva 7: Ten mucho cuidado en esta curva. El interior está asfaltado con un pavimento más irregular de lo habitual, y puede hacerte perder el control y acabar haciendo un trompo.

(13) Recta 4: Un pequeño descanso después de tantas curvas.
Una ligera pendiente ascendente y descendente que no debe causarte ningún problema.

(14) Curva 8: Bastante cerrada y difícil de trazar, te obligará a frenar intensamente para no acabar comiéndote el guardarraíles.
Si eres un buen piloto, podrás adelantar a tus rivales si apuras bien la frenada.

(15) Curva 9: Aunque en realidad se trata de dos curvas, al estar tan juntas, el trazado no difiere en absoluto al de una simple curva a la izquierda. Apura los bordillos internos en la trazada.

(16) Curva 10: Una curva bastante cerrada que puede convertirse en un buen lugar para adelantar, si eres capaz de meter tu coche por el interior antes que tu rival.

(17) Recta 5: Con pendiente ascendente, sólo tendrás que preocuparte en apurar un poco las marchas si corres con cambio manual. Al final de ésta, frena bastante para trazar la siguiente chicane.

(18) Chicane 2: Con dos curvas muy cerradas, lo mejor que puedes hacer es frenar un poco más de la cuenta para no chocarte con nada y trazarlas acelerando.

(19) Curva 11: La única curva larga y abierta de todo el circuito que causará un mayor desgaste de los neumáticos.





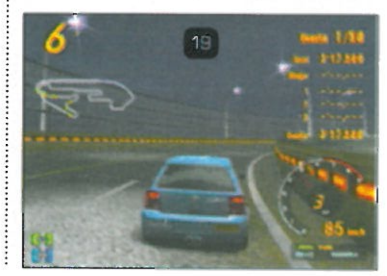






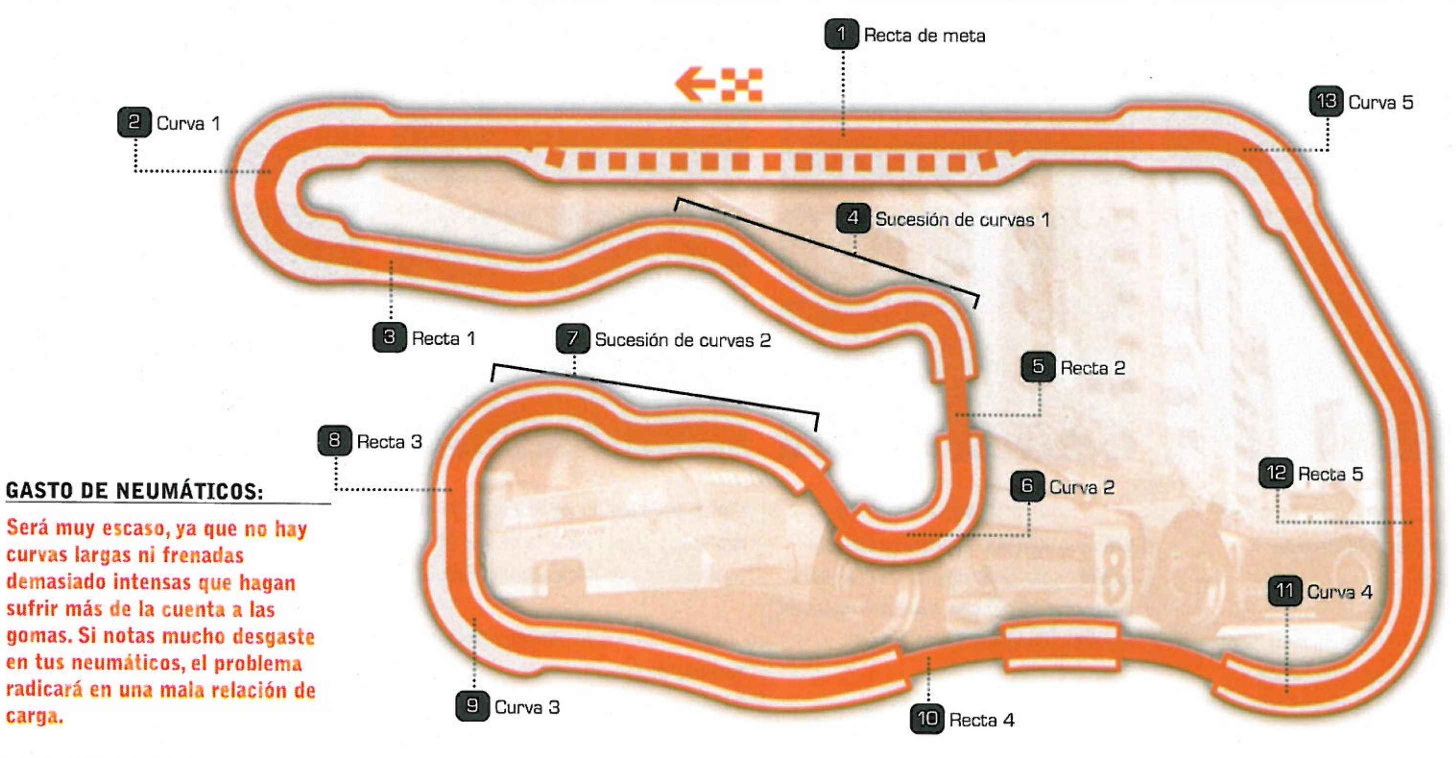






11 Deep Forest Raceway

Distancia: 2,222 millas / 4,115 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Normal.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

Será muy escaso, ya que no hay curvas largas ni frenadas demasiado intensas que hagan sufrir más de la cuenta a las gomas. Si notas mucho desgaste en tus neumáticos, el problema radicará en una mala relación de carga.

PUESTA A PUNTO:

- Para que el coche se agarre bien a los continuos desniveles de la carretera, sube un poco la relación de carga, el ajuste de altura y los amortiguadores.
- Abre el ángulo de caída de los neumáticos para una mejor respuesta de éstos en la carrera.
- Reduce el nivel del estabilizador y la torsión inicial para conseguir un buen giro y balanceo para tomar lo más rápido posible la curvas del trazado.
- En cuanto a la relación de transmisión, mantenla un poco por encima de la mitad para tener una buena velocidad punta.
- Por último, y referente al control AYC, el sistema de control de tracción y el control del central diferencial variable, lo mejor que puedes hacer para ser competitivo en esta ocasión es no tocarlo y dejarlo tal y como viene de fábrica para no perder el control de coche más de lo necesario.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Este circuito no te dará ni un respiro durante su recorrido, debido a las larguísimas sucesiones de curvas. Para hacer buenos tiempos, tendrás que apurar a la perfección todas las trazadas.

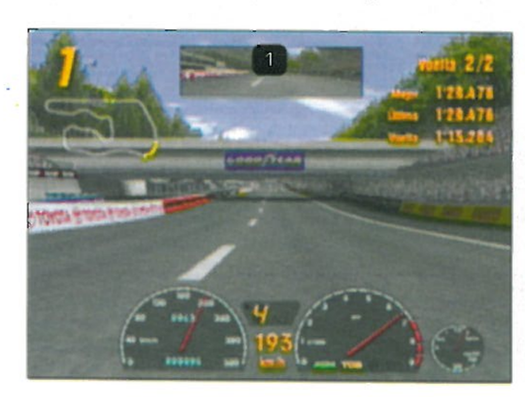
(1) Recta de meta: Con dos cambios de rasante bien pronunciados, sólo tienes que pensar en acelerar hasta que te acerques a la siguiente curva. Además, aquí hallarás tanto la entrada como la salida de boxes.

(2) Curva 1: Una de las más cerradas del circuito en la que puedes adelantar retrasando la frenada. En el exterior de la curva hay mucha gravilla.

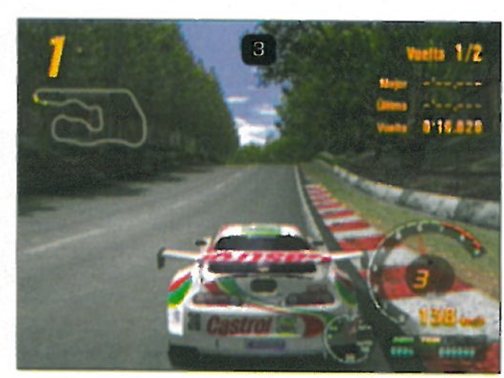
(3) Recta 1: Con fuerte pendiente ascendente, no te dejará ver lo que tienes unos metros más adelante. Apura bien las marchas si compites con cambio manual para no perder potencia.

(4) Sucesión de curvas 1: Cuatro curvas abiertas con asfalto en mal estado que te impedirá apurarlas. La última curva te obligará a pegar una buena frenada y, si consigues retrasarla más que el resto de tus competidores, podrás optar por el adelantamiento.

(5) Recta 2: Por culpa del cambio de rasante, tendrás que tener mucho cuidado, ya que la curva que viene a continuación se te echará encima.





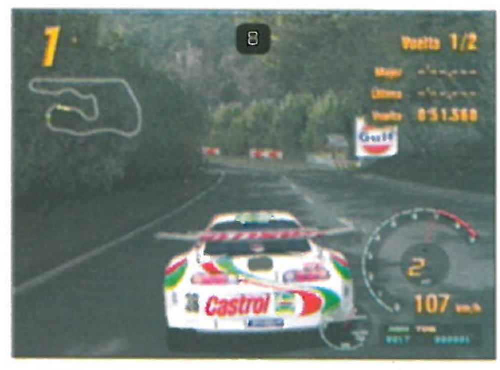




















(6) Curva 2: Una suave frenada será suficiente para no empotrarte en el muro del túnel y perder más velocidad de la necesaria.

(7) Sucesión de curvas 2: En esta ocasión son tres curvas muy semejantes a las vistas anteriormente, en las que deberás tener mucho cuidado para que tus neumáticos no pierdan adherencia por culpa de un resalto y te estrelles.

(8) Recta 3: Una pequeña recta en la que debes frenar suavemente para trazar la siguiente curva.

(9) Curva 3: Apura bien la trazada por el interior para evitar un "toque" contra las rocas que hay en su exterior y quedarte clavado finalmente en ellas.

(10) Recta 4: Ésta es una recta con fuerte pendiente ascendente al comienzo y descendente al finalizar. Controla bien la velocidad y las revoluciones de tu coche para no perder unas décimas que al final serán imprescindibles.

(11) Curva 4: Una suave frenada será suficiente para no pisar la hierba del exterior de la curva, pero sólo si eres capaz de trazar la curva correctamente, por lo que tendrás que concentrarte.

(12) Recta 5: A mitad de esta recta habrá un suave giro a derechas que no te ocasionará ningún problema.

(13) Curva 5: Solamente si llevas un coche muy potente, te verás obligado en esta ocasión a reducir sensiblemente tu velocidad. Si quieres entrar en algún momento a boxes, trázala despacio para no pasarte la entrada.



12 Rome Circuit

Distancia: 2,459 millas / 4,554 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Normal.

1 Recta de meta
2 Curva 1
3 Recta 1
4 Curva 2
5 Curva 3
6 Recta 2
7 Curva 4
8 Recta 3
9 Curva 5
10 Recta 4
11 Curva 6
12 Curva 7
13 Recta 5
14 Curva 8
15 Recta 6
16 Curva 9

GASTO DE NEUMÁTICOS:

Debido a los continuos frenazos que deberás realizar, los neumáticos te durarán menos que un caramelo a la puerta de un colegio. Te recomendamos una conducción lo más "suave" posible, siempre dentro de unos límites, claro.

PUESTA A PUNTO:

- Aunque el trazado del circuito tenga muy pocos desniveles, en el interior de las curvas hay unos pequeños bordillos, con lo que necesitarás un alto nivel en la relación de carga, en el ajuste de altura y en el nivel de los amortiguadores.
- Como necesitas el máximo giro posible, sin descuidar demasiado los neumáticos, junta el ángulo de paso de las ruedas delanteras y separa las traseras. Para un mayor rendimiento, acompaña con un bajo nivel de torsión inicial.
- Deja una relación de marchas medias para no perder ni velocidad punta ni aceleración, dos cualidades que necesitarás por igual.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito en el que hacer las trazadas de forma correcta será fundamental para no ser adelantado.

(1) Recta de meta: Al inicio verás la entrada a boxes. La salida se encuentra en la siguiente recta.

(2) Curva 1: Si realizas una buena trazada de la curva, no necesitarás frenar, aunque puedes soltar el acelerador para no chocar con el guardarraíles.

(3) Recta 1: Aquí está la salida de boxes. Si tu coche es muy potente, frena para tomar la siguiente curva.

(4) Curva 2: Una curva con pendiente donde la potencia del motor se notará.

(5) Curva 3: Una curva bastante larga que empieza muy cerrada y acaba abriéndose, así que ten mucho cuidado y frena bastante antes de tomarla y luego ve acelerando para salir velozmente.

(6) Recta 2: No te entusiasmes pisando el acelerador, porque al final tienes que pegar un buen frenazo.

(7) Curva 4: Una excelente curva para adelantar, siempre y cuando apures bien la frenada y pises el bordillo que hay en el interior para tomarla a más velocidad.

(8) Recta 3: Apura las marchas si corres con cambio manual y reduce rápidamente para entrar a una velocidad menor en la siguiente curva.





















(9) Curva 5: Muy semejante a la curva anterior. Puede ser una muy buena ocasión para adelantar a todos tus rivales, siempre y cuando aproveches el bordillo interior y exterior para entrar más rápido en la curva, claro está.

(10) Recta 4: Exprime las marchas un poco si llevas cambio manual y prepárate para la siguiente curva, que se te echará encima sin que la veas venir en ningún momento.

(11) Curva 6: Con una suave deceleración será suficiente para trazar la curva.
Esta vez no pises el bordillo interior, ya que es muy pronunciado y puede hacer que tus neumáticos pierdan adherencia.

(12) Curva 7: Saber trazar correctamente las curvas será decisivo en todo momento para que en esta curva no tengas que pisar el freno.
Sin embargo, si corres en dirección contraria, el entrar a velocidad reducida se hace imprescindible.

(13) Recta 5: Una recta bastante larga en la que puedes poner al máximo el motor de tu coche.
Ten mucho cuidado, porque se producirá un sensible estrechamiento de la carretera.

(14) Curva 8: Para trazarla y no empotrarte contra el guardarraíles debes frenar bastante. Aprovecha tanto el bordillo interior como el exterior.

(15) Recta 6: Ésta es una recta que debes recorrer a la mayor velocidad posible para no ser adelantado en el último tramo del circuito por ninguno de tus adversarios.
Frena al acabar la recta para entrar en la siguiente curva sin problemas.

(16) Curva 9: Muy cerrada, será una buena ocasión para forzar el último adelantamiento. Esta vez sólo contarás con el bordillo interior para apurar la trazada.













13 Seattle City Circuit

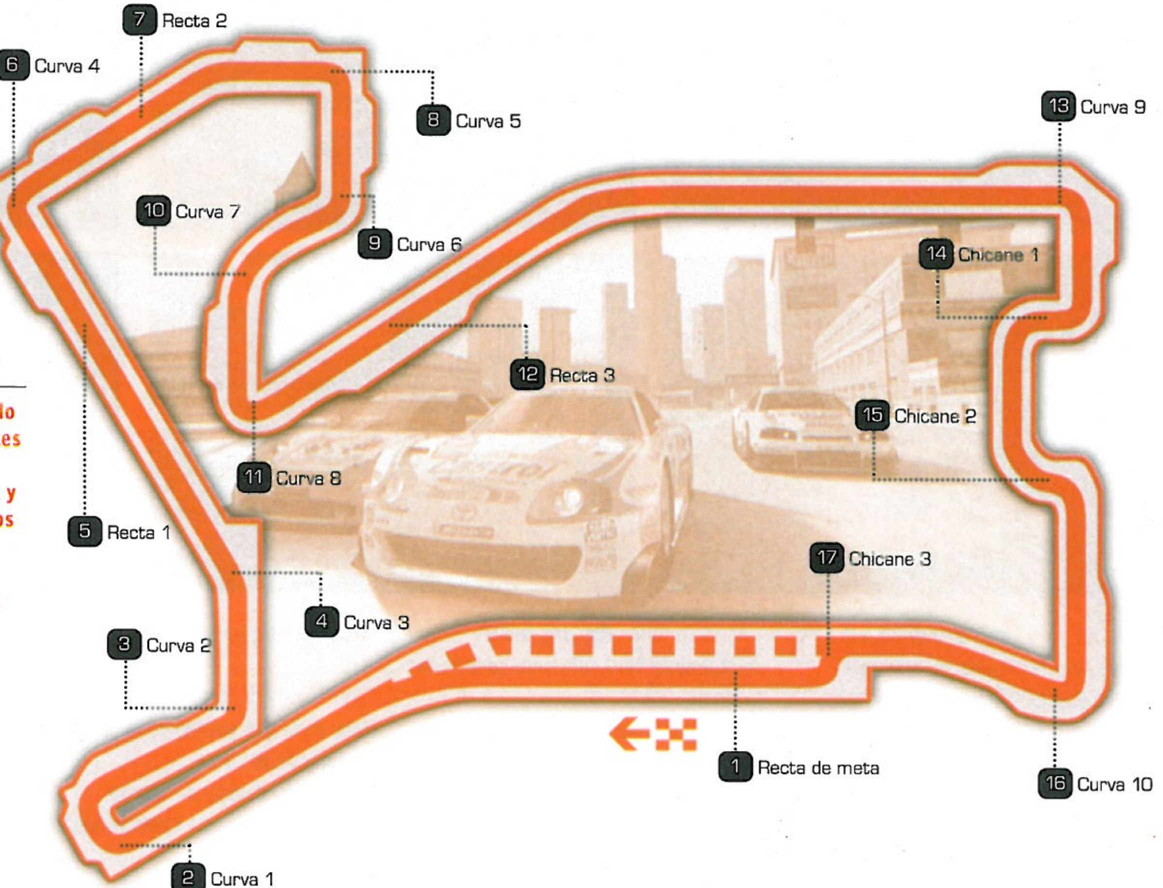
Distancia: 2,400 millas / 4,445 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

En este circuito no hay ninguna curva larga y abierta que te haga perder goma de una manera excesiva, pero sí te verás forzado a frenar en casi todas ellas. Intenta conducir de forma suave, es decir, sin derrapar ni frenar de forma brusca, y podrás dar más vueltas con los mismos neumáticos.

PUESTA A PUNTO:

- Igual que en Roma, éste es un trazado bastante "estable", pero habrá bastantes bordillos que harán necesarios unos amortiguadores, una relación de carga y un ajuste de altura configurados a unos altos niveles.
- Sube el nivel del estabilizador y la torsión inicial un poco para no perder giro y ganar algo de estabilidad.
- Acorta un poco la relación de trasmisión para conseguir una buena aceleración sin perder demasiada velocidad punta.
- Coloca el control del central diferencial variable en un 20 % para conseguir un buen giro. Para mejorarlo aún más, reduce un poco el nivel del control AYC.



ANÁLISIS DEL TRAZADO

Controla a la perfección los movimientos de tu coche para evitar que se descontrole en los numerosos saltos y baches. Para ello, suelta el acelerador y maneja con suavidad la dirección.

(1) Recta de meta: La recta más larga del circuito donde alcanzarás una alta velocidad. Al finalizar ésta, tendrás que frenar mucho para entrar en la siguiente curva. En ésta hallarás tanto la entrada como la salida de boxes.

(2) Curva 1: Una de las pocas curvas en la que puedes adelantar si apuras la frenada. Trázala siempre por dentro para no perder ninguna posición.

(3) Curva 2: Podrás trazarla sin frenar si lo haces de la forma correcta y no llevas un coche muy potente. Si no, suelta un poco el acelerador.

(4) Curva 3: Una curva bastante abierta en la que no tendrás ningún problema. Trázala por el interior para evitar que se te cuele un rival que te siga de cerca.

(5) Recta 1: Una recta en cuesta arriba y con varios resaltos. Controla el coche sin hacer giros bruscos para evitar los problemas que acarrean las perdidas de tracción.

(6) Curva 4: Otra buena curva para adelantar si frenas lo justo y te cuelas por el interior. Podrás forzar un poco más, ya que hay un bordillo en el exterior que te ayudará a no pegártela con el guardarraíles.

(7) Recta 2: Una pequeña recta en la que debes acelerar a fondo hasta que te acerques a la siguiente curva.

(8) Curva 5: Con una suave frenada tendrás suficiente para no chocarte, gracias al bordillo del exterior de la curva.
Mantente pegado a éste para trazar lo mejor posible la siguiente curva.







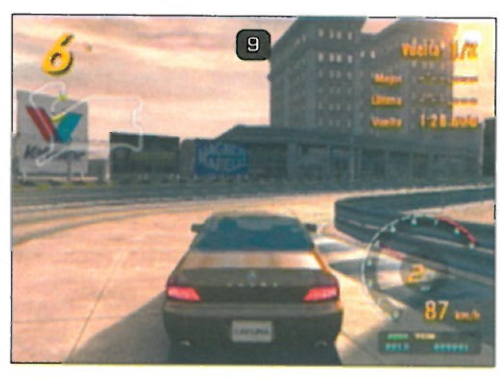














(9) Curva 6: Sólo una excelente trazada te permitirá no pisar el freno. Si no, con soltar el acelerador bastará.

(10) Curva 7: Una curva muy suave en la que sólo tienes que acelerar hasta llegar al siguiente viraje.

(11) Curva 8: Otra buena zona para ganar algunos puestos en la clasificación.
Frena bastante y sal acelerando a fondo para coger la máxima velocidad posible en la recta siguiente.

(12) Recta 3: Una recta muy larga en la que el motor de tu coche demostrará de lo que es capaz.
Al finalizarla, frena un poco para no entrar pasado de velocidad en la siguiente curva.

(13) Curva 9: Un viraje con bordillo exterior que debes procurar no utilizar, ya que desaparecerá de golpe y porrazo, con el peligro de estamparte con el guardarraîles. Ten cuidado con el bache que hay al salir de la curva, ya que puede hacer que te desequilibres.

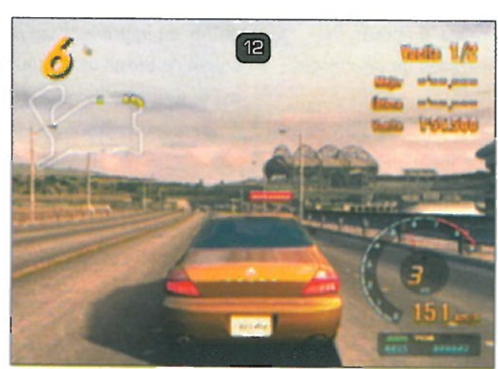
(14) Chicane 1: Apura el trazado de las dos curvas al máximo pisando los bordillos y regulando la velocidad para no pasar ronzando los neumáticos de seguridad, los cuáles te harán perder unas décimas.

(15) Chicane 2: Idéntica a la anterior en todos los aspectos, tendrás que mantener la misma velocidad para no chocarte con nada. No intentes adelantar en ningún momento, ya que es una zona muy complicada y puedes acabar estrellándote sin remedio.

(16) Curva 10: La última ocasión para intentar el adelantamiento apurando la frenada. Frena lo necesario y evita usar el bordillo exterior para no perder la adherencia de tus neumáticos.

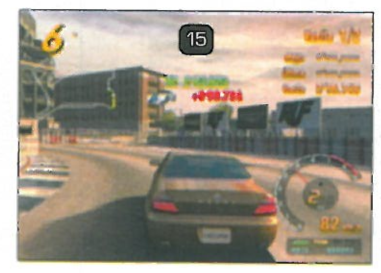
(17) Chicane 3: Ten cuidado porque, si sigues recto, acabarás entrando en boxes, con la pérdida de 15 ó 20 segundos que eso supone. No intentes el adelantamiento, ya que es muy complicado y puedes acabar perdiendo una posición.









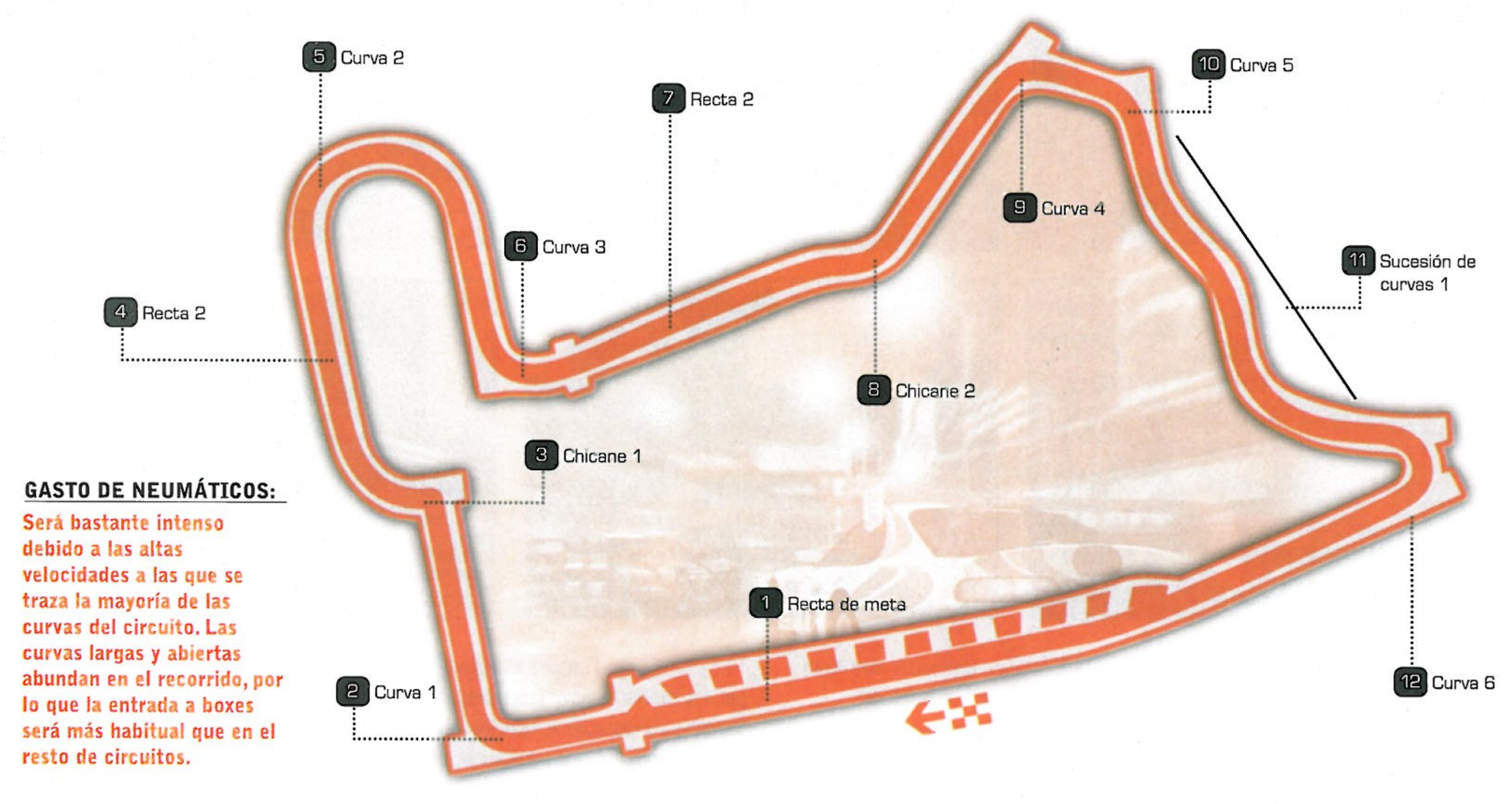






14 Tokio Route 248: Akasaka

Distancia: 3,182 millas / 5,893 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Normal.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

Será bastante intenso debido a las altas velocidades a las que se traza la mayoría de las curvas del circuito. Las curvas largas y abiertas abundan en el recorrido, por lo que la entrada a boxes será más habitual que en el resto de circuitos.

PUESTA A PUNTO:

- Para una mejor respuesta del coche y ante la ausencia de badenes y resaltos en el circuito, baja los niveles de la relación de carga, el ajuste de altura y de los amortiguadores.
- Separa el ángulo de paso de las ruedas delanteras para reducir el fuerte gasto de las gomas. Para no perder demasiada amplitud de giro, reduce el nivel de torsión inicial.
- Haz que las marchas sean bastante largas en la relación de trasmisión para conseguir una buena velocidad punta. Para mejorar el rendimiento del motor, reduce un poco el sistema de control de tracción.
- Con un 50% en el control del central diferencial variable conseguirás de tus neumáticos un mejor agarre.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

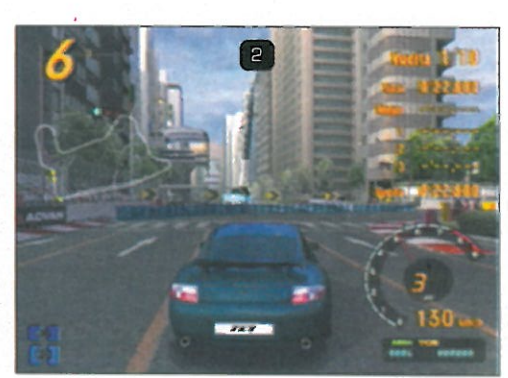
En este circuito encontrarás el edificio que Sony tiene en la ciudad nipona de Tokio. Se haya en la recta de meta, justo antes de entrar en boxes. En cuanto a sus características, has de tener mucho cuidado con los cambios de anchura del la carretera. Estos cambios pueden hacer que te estampes con los guardarraíles si apuras demasiado las trazadas de las curvas.

(1) Recta de meta: "La potencia sin control no sirve de nada". Pues aquí sí que sirve, sí. Pisa a fondo y cuando veas al final de la recta los carteles de Firestone rojos, ve frenando para entrar en la primera curva. La entrada y salida de boxes serán muy estrechas, así que reduce tu velocidad al entrar.

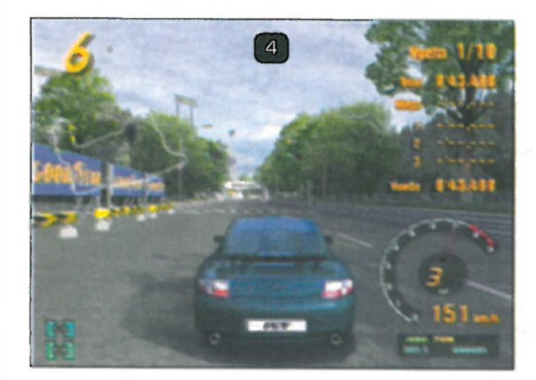
(2) Curva 1: Buena zona para adelantar si frenas lo suficiente para no estrellarte. El bordillo te ayudará si entras un poco pasado de rosca.

(3) Chicane 1: Dos curvas muy abiertas que te obligarán a reducir un poco la velocidad. Es mejor que no te subas en los bordillos interiores de las curvas, porque puedes perder adherencia.
En ningún caso intentes el adelantamiento, te estrellarías.













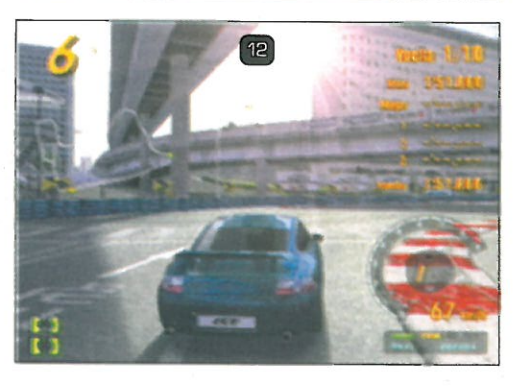












(4) Recta 1: Otra recta bastante larga en la que sólo sirve la potencia y unas marchas alargadas para alcanzar una buena velocidad.

(5) Curva 2: Una curva bastante larga y difícil de trazar. Intenta no pisar por ningún medio el bordillo interior, pero intenta no despegarte demasiado de él. Los neumáticos sufrirán un importante desgaste en esta zona, recuérdalo bien.

(6) Curva 3: Curva de ángulo recto en la que tendrás que frenar un poco si llevas un coche de gran potencia. Si corres el circuito en dirección contraria, la frenada tendrá que ser más intensa.

(7) Recta 2: Una larga recta con trazo más estrecho y con suave inclinación ascendente en la que debes acelerar de principio a fin. En sentido contrario ten cuidado, porque el coche se lanzará más de la cuenta por la pendiente.

(8) Chicane 2: Dos curvas muy suaves en las que, debido a la enorme velocidad a la que las trazarás, el estado de tus neumáticos será decisivo para no pegártela. Actúa en consecuencia.

(9) Curva 4: Aunque la carretera se ensanche a el doble, estarás obligado a reducir tu velocidad. Nada más salir de ella, sitúate a la izquierda de la calzada para trazar el siguiente viraje.

(10) Curva 5: Con soltar el acelerador será suficiente para tomar la curva. Ten cuidado, porque al salir de ésta, la carretera se volverá a estrechar.

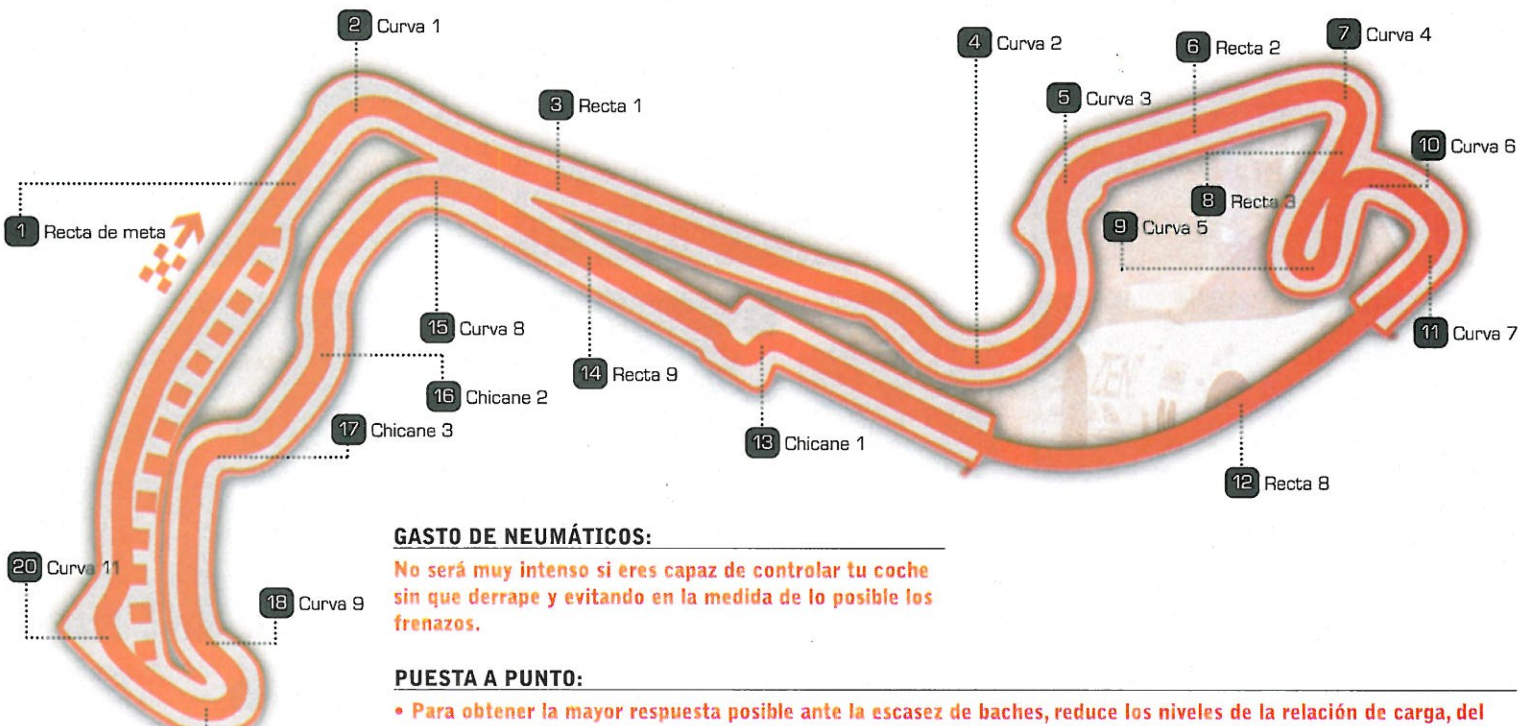
(11) Sucesión de curvas 1: Una fuerte pendiente descendente, formada por suaves curvas que no deberían darte ninguna clase de problema. Sin embargo, si corres en dirección contraria y con cambio manual, debes "estirar" el motor al máximo para poder superar la larga cuesta sin tener que sudar la gota gorda.

(12) Curva 6: Última curva del circuito en el que puedes probar a adelantar con una buena apurada de frenada. No te salgas en ningún momento del interior de la curva, para no hacer una trazada demasiado larga que te haga perder tiempo.



15 Cóte D'Azur

Distancia: 2,090 millas / 3,870 Km. **Superficie:** Asfalto. **Dificultad:** Difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

No será muy intenso si eres capaz de controlar tu coche sin que derrape y evitando en la medida de lo posible los frenazos.

PUESTA A PUNTO:

- Para obtener la mayor respuesta posible ante la escasez de baches, reduce los niveles de la relación de carga, del ajuste de altura y de los amortiguadores.
- Baja el ángulo de caída a un nivel 3 para conseguir una capacidad de frenada la mar de competente.
- Reduce los niveles del estabilizador y de la torsión inicial para que la conducción sea lo más cómoda posible.
- Reduce un poco la relación de trasmisión para conseguir una buena aceleración al salir de las curvas.
- Para facilitarte la conducción, pon 30% en el control del central diferencial variable y nivel alto del control AYC.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

El mítico y difícil circuito de Mónaco que todo piloto profesional desea ganar. La dificultad es tan alta que no es asequible para los principiantes.

(1) Recta de meta: Una recta muy corta, de trazo estrecho y con una suave curva a derechas. Sin duda, es la recta de meta más corta de todos los circuitos de *GT3*. En la zona final, frena para tomar la primera curva.

(2) Curva 1: Para trazarla perfectamente, antes has tenido que frenar bastante, ya que el trazo estrecho dificulta aún más el giro.

(3) Recta 1: Con una fuerte pendiente ascendente, tendrás que apurar las marchas si compites con cambio manual. Es posible que el Sol te moleste, pero enseguida te adaptarás a él, ya lo verás.

(4) Curva 2: La curva más larga del circuito y que, además, resulta bastante difícil de trazar. Para no pegártela con el guardarraíles, tendrás que frenar un poco. Intenta acabar la curva por el interior para estar en una buena situación frente a la proximidad del siguiente viraje.

(5) Curva 3: Aunque el ancho de la carretera sea mayor, en cuanto acabes esta curva volverá a estrecharse. Para evitar una "galleta" no deseada, intenta acabar en el exterior y así evitar el saliente.

(6) Recta 2: Con fuerte pendiente descendente, tu coche alcanzará rápidamente gran velocidad. Al finalizarla, frena intensamente para trazar la siguiente curva.

(7) Curva 4: Uno de los escasos sitios donde puedes adelantar sin problemas. Apura bien la frenada y mete el coche por el interior de la curva y conseguirás rebasar a tu rival más cercano.

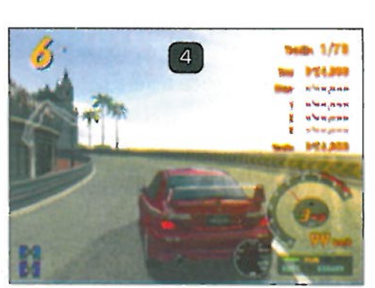
(8) Recta 3: Recta muy pequeña que sólo te servirá para acelerar durante un segundo antes de entrar en la curva más cerrada de todo el circuito.

(9) Curva 5: Casi tendrás que detener tu coche para poder trazar esta complicadísima curva.













No pises el bordillo interior de la curva si no quieres hacer un trompo.

(10) Curva 6: Una buena trazada puede hacerte ganar tiempo ante tus rivales, aunque ten cuidado si llevas un coche de tracción trasera, porque puedes acabar haciendo un trompo.

(11) Curva 7: Si la curva anterior la has tomado bien, con ésta no tendrás ningún problema si frenas lo suficiente. Sin embargo, si tu trazada anterior no ha sido buena, tendrás que reducir mucho tu velocidad para hacer el viraje.

(12) Recta 8: En realidad se trata de una curva, pero tan suave que podrás acelerar como si de una recta se tratase. Cuando te des cuenta de que se pone cuesta abajo, ve pensando en frenar bruscamente para trazar la curva. Aprovecha la anchura de este









trecho para dejar mordiendo el polvo a tus rivales.

(13) Chicane 1: Una chicane muy complicada de trazar en la que tendrás que llegar en punto muerto para evitar que tu coche se descontrole. No intentes el adelantamiento, porque será probable que acabes empotrado en el guardarraíles.

(14) Recta 9: Al final de esta recta, tendrás la última buena ocasión para forzar un adelantamiento. Acelera a fondo y calcula el punto exacto de frenada para retrasarla lo máximo posible.

(15) Curva 8: Cuando salgas de esta curva, permanece a la derecha de la carretera para tomar de manera óptima la siguiente chicane. Si no lo haces así, perderás muchas décimas.







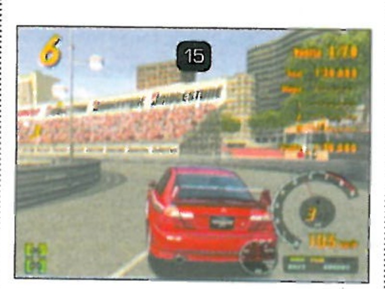




(16) Chicane 2: Intenta trazarla lo más recto posible y sin pisar el acelerador para poder controlar mejor el coche. No intentes el adelantamiento, porque el peligro de quedar incrustado en el guardarraíles es muy alto.

(17) Chicane 3: Con unas curvas más cerradas que en la anterior, será bastante más difícil de recorrer. La clave está en decelerar antes de llegar y no durante la trazada, recuérdalo.

(18) Curva 9: Tendrás que circular por el interior de principio a fin e ir











reduciendo tu velocidad para tomar la siguiente curva.

(19) Curva 10: Un viraje muy cerrado y con escasa visibilidad que tendrás que realizar en primera. Si quieres entrar en boxes, trázala por el interior, ya que la entrada está nada más salir de ella.

(20) Curva 11: Última curva del circuito en la que tendrás que demostrar tus dotes "conductoras" para no tragarte el guardarraíles que sobresale en la parte exterior.





16 Swiss Alps

Distancia: 2,044 millas / 3,785 Km. **Superficie:** Arena. **Dificultad:** Normal.

1 Recta de meta
2 Curva 1
3 Recta 1
4 Curva 2
5 Recta 2
6 Curva 3
7 Curva 4
8 Recta 3
9 Curva 5
10 Curva 6
11 Recta 4
12 Curva 7
13 Recta 5
14 Curva 8
15 Curva 9
16 Curva 10

GASTO DE NEUMÁTICOS:

En las carreras de Rallies no se produce ningún desgaste en los neumáticos, por lo que no hay que entrar en boxes para cambiarlos.

PUESTA A PUNTO:

- Como es lógico, si tu coche no es de Rally, tendrás que abrir bastante la relación de carga, el ajuste de altura y los amortiguadores. Si tu coche sí es de Rally, abre un poco más éstos tres componentes para que tu coche se adapte al terreno.
- Mantén el ángulo de caída en nivel 4 y junta las ruedas delanteras en el ángulo de paso para mejorar el agarre.
- Tanto el estabilizador como la torsión inicial mantenlos en niveles medios para no perder ni giro ni estabilidad.
- Abre un poco las marchas en la relación de trasmisión para ganar un poco de velocidad punta, ya que se trata de un circuito bastante rápido.
- El control del central diferencial variable ha de mantenerse en un 50%, para obtener un buen agarre y una conducción semejante a un 4X4.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Como cualquier circuito de Rally, tendrás que estar muy atento a las curvas consecutivas para hacer una buena trazada

(1) Recta de meta: Acelera a fondo, ya que la siguiente curva se puede tomar rápido. Al ser un circuito de Rally, no dispone de boxes.

(2) Curva 1: No derrapes, ya que perderás mucho tiempo. Tómala por el interior para apurar el recorrido.

(3) Recta 1: Al final de ésta hay un resalto en el que debes tener cuidado, ya que las ruedas perderán contacto con el suelo. Tras él, viene una curva en la que debes frenar para no dártela.

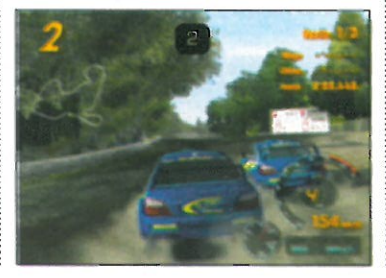
(4) Curva 2: Tanto si corres en dirección normal como contraria, estarás obligado a frenar un poco y entrar en la curva derrapando. La trazada estará determinada por la velocidad con la que llegues de la recta que hay antes.

(5) Recta 2: De trazo estrecho, lleno de resaltos y con poca luz.
Si corres en dirección contraria y llevas un coche muy potente, reduce la velocidad al finalizar la recta, ya que el último bote hará que no puedas frenar para tomar la curva.

(6) Curva 3: No frenes, entra con el coche derrapando un poco y con el acelerador a fondo para no perder unas décimas importantes.

(7) Curva 4: Una curva muy sencilla en la que sólo tienes que acelerar y tomarla sin derrapar.
Ten mucho cuidado, porque la falta de luz puede impedirte en algunas ocasiones ver lo que te espera en la recta siguiente.

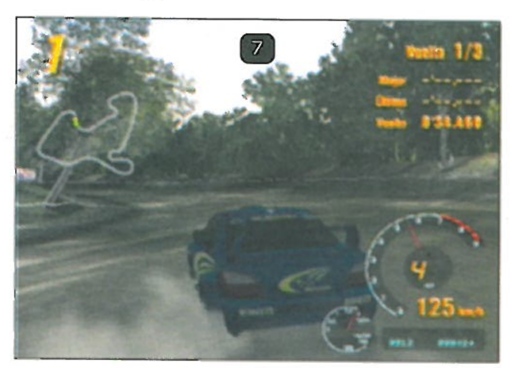
















(8) Recta 3: Se producirá un notable estrechamiento por el paso sobre un puente de madera. Nada más salir, frena para tomar la siguiente curva.

(9) Curva 5: Complicada por su ángulo cerrado y porque, además, tienes que pensar en acabarla por dentro. Para lograrlo, recuerda que tienes que frenar antes, no durante.

(10) Curva 6: No tendrás ningún problema si has recorrido la curva anterior como te hemos indicado. Si no, haz un fuerte derrape para evitar pisar el freno.

(11) Recta 4: Recta muy corta en la que sólo tienes que acelerar. Si has salido bien parado de las curvas anteriores, verás como la distancia con respecto a tu rival mejorará a partir de ahora.

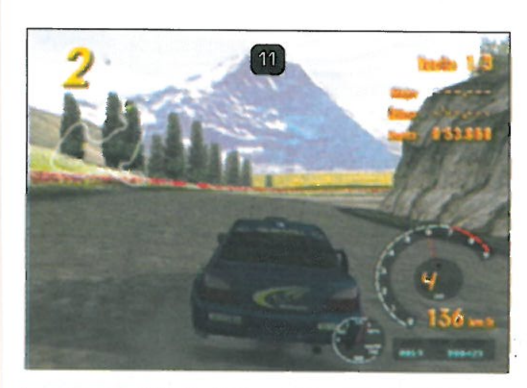
(12) Curva 7: Trata de recorrerla de principio a fin por el interior y sin derrapar en ningún momento para así alcanzar una buena velocidad punta.

(13) Recta 5: Una recta llena de saltos en la que tendrás que tener mucho tacto con la dirección para no perder el control del coche.

(14) Curva 8: Como entrarás a gran velocidad, suelta el acelerador e intenta no acabar en el exterior de la curva controlando la derrapada. Más vale prevenir que curar.

(15) Curva 9: Tendrás que frenar justo antes de entrar en ella y derrapar bastante. Procura no tomarla por el exterior, porque la calzada es muy ancha y la distancia que recorras será mucho mayor que si lo haces por dentro.

(16) Curva 10: Pega el morro al interior de la curva y derrapa a lo bestia para perder el menor tiempo posible y entrar lo más rápido posible por la línea de meta.








17 Tahiti Dirt Course

Distancia: 2,313 millas / 4,283 Km. **Superficie:** Arena y Asfalto. **Dificultad:** Difícil.

1 Recta de meta
2 Curva 1
3 Curva 2
4 Curva 3
5 Recta 1
6 Curva 4
7 Recta 2
8 Curva 5
9 Recta 3
10 Curva 6
11 Curva 7
12 Curva 8
13 Curva 9
14 Curva 10
15 Chicane 1

GASTO DE NEUMÁTICOS:

En las carreras de Rallies no se produce ningún desgaste en los neumáticos, por lo que no hay que entrar en boxes para cambiarlos.

PUESTA A PUNTO:

- Coloca unos amortiguadores blandos, un ajuste de altura de 140 mm. aproximadamente y una alta relación de carga.
- Junta las ruedas delanteras en el ángulo de paso y abre el ángulo de caída a 5 para obtener un mejor agarre.
- Reduce el nivel de torsión inicial un poco para obtener mejor giro sin perder mucha estabilidad.
- Abre un poco la relación de trasmisión para obtener una alta velocidad, pero sin descuidar la aceleración.
- Pon un 50% en el control del central diferencial variable y un alto nivel de control AYC para obtener una conducción de 4X4 con un buen giro.

ANÁLISIS DEL TRAZADO

Un circuito muy largo y complicado, en el que controlar las derrapadas te ahorrarán mucho tiempo. Ten mucho tacto con la dirección en los cambios de superficie (de asfalto a arena) para poder derrapar sin problemas.

(1) Recta de meta: Una recta con una zona central de asfalto y arcenes de arena. Acelera a fondo y recuerda que no hay boxes donde entrar.

(2) Curva 1: En la mitad de la curva se produce el cambio de superficie de asfalto a arena, con lo que tendrás que tener mucho tacto con la dirección para controlar la derrapada.
Si eres novato, frena antes de tomar la curva para ahorrarte el complicado derrape.

(3) Curva 2: Con un suave derrape será suficiente para no estrellarte sin necesidad de pisar el freno. Así conseguirás arañar unos segundos vitales al crono.

(4) Curva 3: Con idéntico ángulo que la anterior, esta vez la derrapada debe ser más acusada, ya que la tomarás a mayor velocidad.

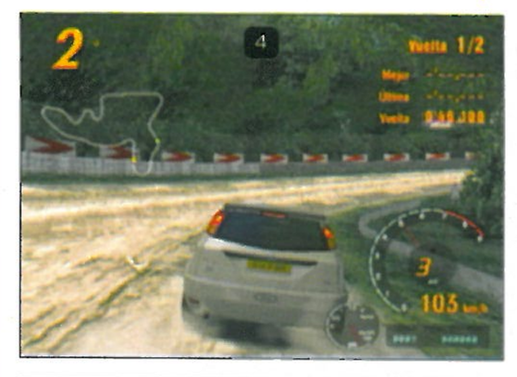
(5) Recta 1: Si notas como tu coche pierde adherencia en los dos botes que encontrarás, lo mejor es que revises el nivel de amortiguadores y del ajuste de altura.

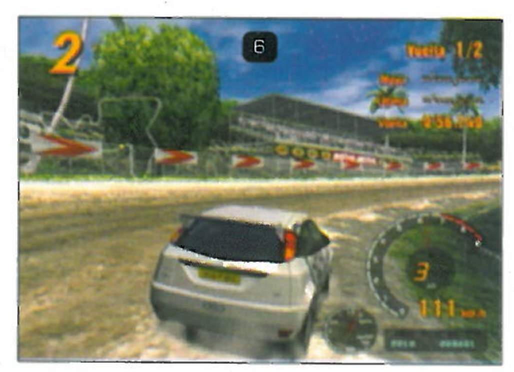
(6) Curva 4: Se trata de una curva bastante larga, así que no debes trazarla entera derrapando en ningún momento, ya que acabarás perdiendo mucha velocidad e incluso podrías perder el control. Hazlo al principio y acábala con una trazada normal.

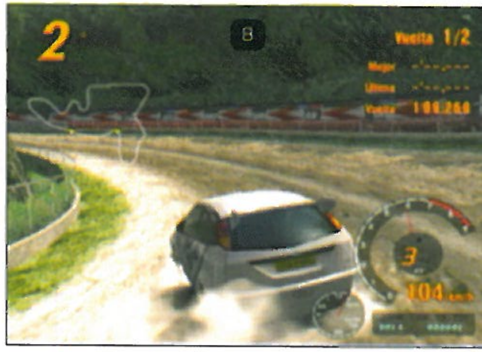













(7) Recta 2: Ten en cuenta que, inmediatamente después del cambio de rasante, te espera una curva con los brazos abiertos. Frena un poco, chaval.

(8) Curva 5: Además de reducir antes de tomarla, tendrás que derrapar intensamente para no dártela. Si no lo haces correctamente, perderás un tiempo precioso.

(9) Recta 3: Una enorme recta con un par de pequeñas curvas insignificantes. La velocidad punta de tu coche será decisiva en esta zona.

(10) Curva 6: Además de ser la curva más cerrada del circuito, irás a gran velocidad, así que frena y haz un derrape exagerado mientras la tomas. Controla la dirección para no hacer un trompo.

(11) Curva 7: Si haces una trazada buena del exterior al interior, no hará falta ni derrapar ni frenar. Una forma elegante de no perder ni pizca de velocidad.

(12) Curva 8: Una curva cerrada que te obligará a derrapar a lo largo de todo su recorrido. Trázala por el interior para no recorrer más metros de lo normal que te hagan perder tiempo.

(13) Curva 9: Idéntica a la curva anterior, pero no te hará falta tanto derrape, porque llegarás a ella a menor velocidad.

(14) Curva 10: En toda la mitad se produce el cambio de arena a asfalto, con lo que el agarre de tus neumáticos aumentará y el derrape se complicará. Si eres novato, frena antes de tomar la curva para evitarte el complicado derrape.

(15) Chicane 1: Aunque en el mapa del circuito parezca una auténtica chicane, podrás trazarla a toda velocidad con un suave giro de dirección.

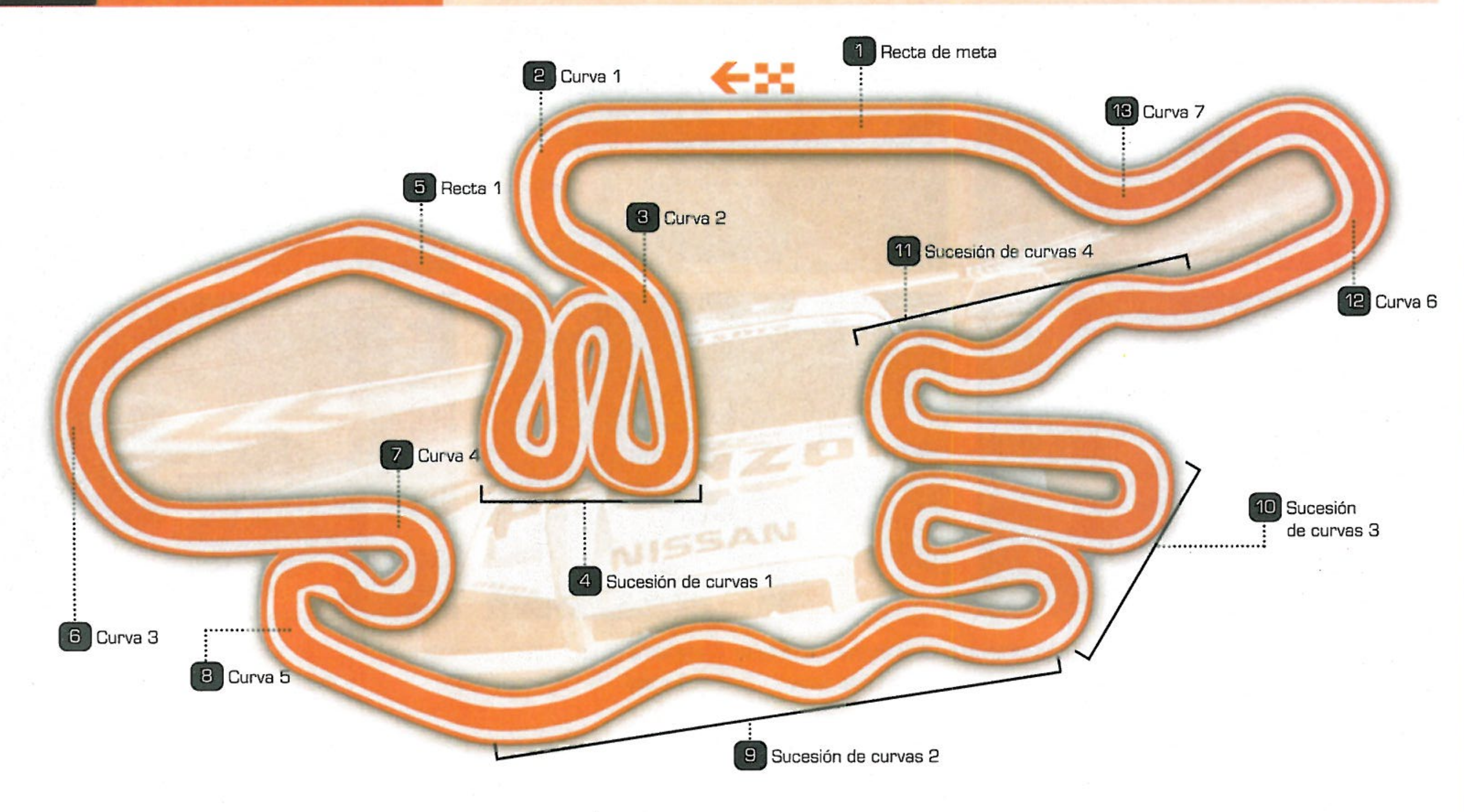







18 Tahiti Maze

Distancia: 2,209 millas / 4,091 Km. **Superficie: Arena y** Asfalto. **Dificultad:** Muy difícil.



GASTO DE NEUMÁTICOS:

En las carreras de Rallies no se produce ningún desgaste en los neumáticos, por lo que no hay que entrar en boxes para cambiarlos.

PUESTA A PUNTO:

- **Como se trata del circuito con menos cambios de rasantes bruscos de todos los de rallies, lo más conveniente es que reduzcas un poco la altura y el nivel de relación de carga y amortiguadores.**
- **Como el desgaste de los neumáticos no influye para nada, lo mejor que puedes hacer aquí es juntar el ángulo de paso de las ruedas delanteras.**
- **Reduce el nivel del estabilizador para conseguir el balanceo necesario para girar rápidamente en la sucesiones de curvas.**
- **Acorta las marchas en la relación de trasmisión para conseguir una buena aceleración.**
- **Mantén el control del central diferencial variable en un 50% y un alto nivel en el control AYC.**

ANÁLISIS DEL TRAZADO

El circuito más largo y complicado de todos los de Rally. Las continuas horquillas te obligarán a frenar y derrapar intensamente para conseguir que tu coche gire lo más rápido que sea posible. Sin embargo, has de tener mucho cuidado al usar el contravolante, ya que puedes acabar con tu coche totalmente desorientado. Si eres novato, es posible que este circuito sea muy complicado.

(1) Recta de meta: Aunque sea una línea recta y sin baches, no te descuides, porque es una carretera bastante estrecha.

(2) Curva 1: Curva de asfalto en la que debes trazar sin derrapar y frenando antes de tomarla. Una buena zona para adelantar a tu rival como en cualquier campeonato normal.

(3) Curva 2: Esta curva discurre justo por la zona de cambio de asfalto a arena, por lo que puede que el coche te haga un "extraño".

(4) Sucesión de curvas 1: Cuatro curvas muy cerradas, donde tendrás que controlar unos derrapes muy pronunciados para no acabar haciendo un trompo.



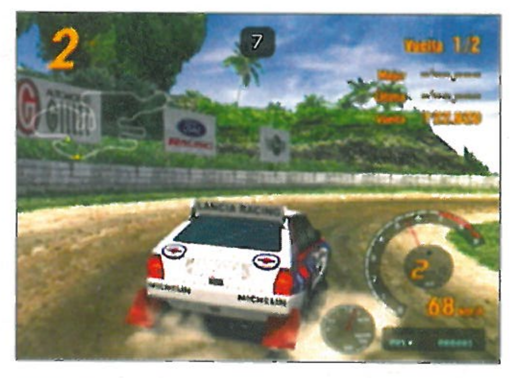






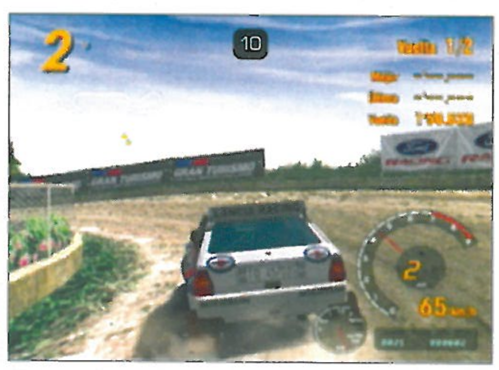


















(5) Recta 1: Recta con mucha pendiente ascendente, en la que debes alargar un poco las marchas si compites con cambio manual.

(6) Curva 3: Curva en fuerte pendiente de bajada en la que debes entrar sin frenar, pero controlando tu velocidad con un suave derrape para no salirte y darte una buena galleta.

(7) Curva 4: Horquilla que te obligará a frenar bastante y derrapar intensamente, aunque no te pases si no quieres acabar haciendo un trompo.

(8) Curva 5: Idéntica a la curva anterior pero de más fácil trazada, ya que entrarás a más velocidad.

(9) Sucesión de curvas 2: Con una enorme pendiente ascendente, serán complicadas de tomar más por culpa de la falta de visión que por la inexistente dificultad de las curvas.

(10) Sucesión de curvas 3: Cuatro curvas muy cerradas en esta ocasión, que te obligarán a derrapar mucho y acelerar bastante en los cortos tramos rectos que encontrarás entre ellas para perder el menor tiempo posible.

(11) Sucesión de curvas 4: Tres curvas muy suaves en las que se produce el cambio de superficie, de arena a asfalto.
Trázalas lo más recto posible para no perder tiempo.

(12) Curva 6: Curva abierta y larga de asfalto en la que no podrás derrapar, así que regula tu velocidad y recórrela por el interior como si condujeses un turismo normal.

(13) Curva 7: Última curva del circuito en la que debes hacer una buena trazada sin frenar para no ser adelantado o perder unas décimas en los metros finales.



19 Smokey Mountain

Distancia: 2,223 millas / 4,117 Km. **Superficie:** Arena y Asfalto. **Dificultad:** Fácil.

GASTO DE NEUMÁTICOS:

En las carreras de Rallies no se produce ningún desgaste en los neumáticos, por lo que no hay que entrar en boxes para cambiarlos.

PUESTA A PUNTO:

- **Sube un poco los niveles de los amortiguadores, de la relación de carga y del ajuste de altura, ya que este circuito tiene grandes desniveles. Recuerda que no encontrarás boxes, porque no los necesitas.**
- **Como apenas necesitarás usar el freno, pon un nivel 5 en el ángulo de caída.**
- **Junta el ángulo de paso de los neumáticos delanteros para obtener un buen agarre.**
- **En cuanto a la relación de trasmisión, lo mejor es alargar las marchas para obtener una buena velocidad punta. Para una mejor reacción del motor sin perder el control del coche, reduce un poquito el nivel del sistema de control de tracción.**
- **Igual que en los demás circuitos de Rallies, pon un 50% del control del central diferencial variable.**

1 Recta de meta
2 Curva 1
3 Recta 1
4 Curva 2
5 Curva 3
6 Curva 4
7 Curva 5
8 Sucesión de curvas 1
9 Curva 6

ANÁLISIS DEL TRAZADO

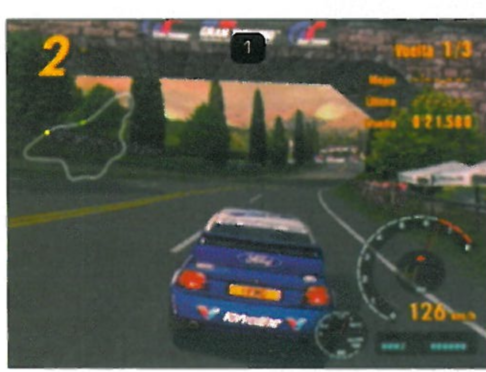
Tal vez se trate del circuito más sencillo de Rallies.
Con curvas muy abiertas y largas rectas, lo único que necesitarás es un coche con velocidad punta.
Aunque sea un circuito de Rally, tendrás que evitar las derrapadas que te hagan perder tiempo.

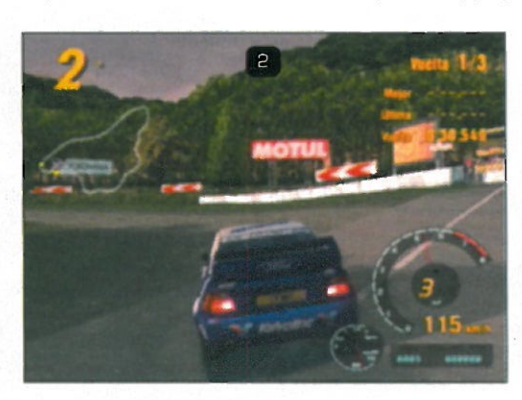
(1) Recta de meta: Una enorme recta de meta con muchísimos cambios de rasantes que pondrán a prueba tus suspensiones en más de una ocasión, así que prepárate, porque vas a sufrir.

(2) Curva 1: Igual que el Tahiti Maze, en esta curva se produce el cambio de superficie de asfalto a arena y como vas a la máxima velocidad que tu motor es capaz de proporcionar, deberás frenar bastante antes de salir del asfalto.

(3) Recta 1: Una vez llegues a la cima de la pendiente, prepárate para empezar a derrapar y así tomar la siguiente curva.

(4) Curva 2: Si te sale un derrape de película, podrás tomarla a gran velocidad. Olvídate de pisar el freno hasta la última curva del circuito, en la que tendrás opción al adelantamiento.



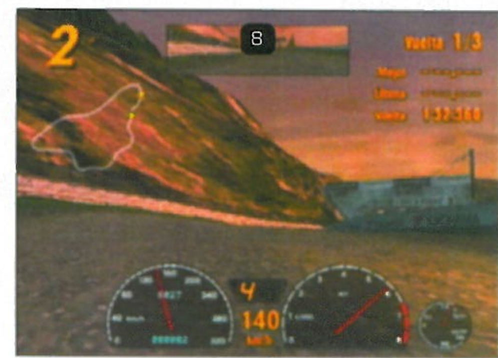










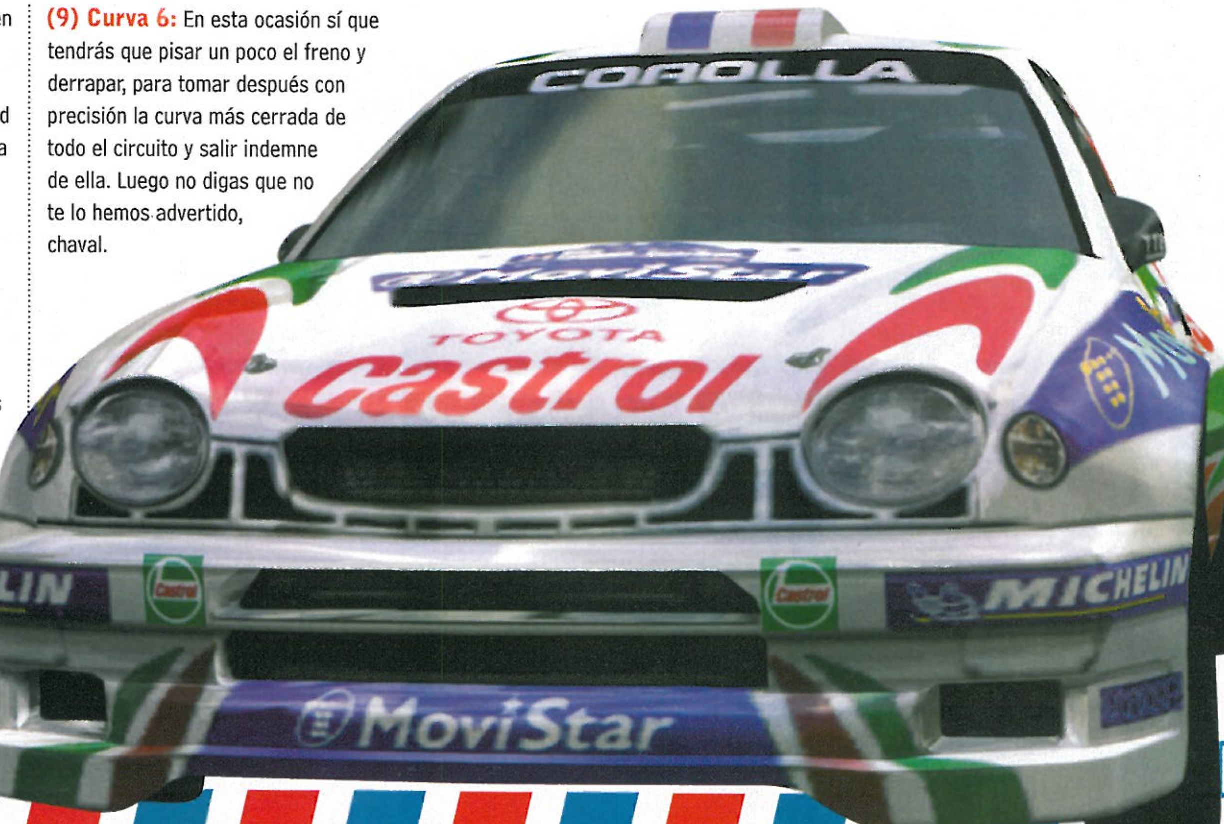

(5) Curva 3: Una curva muy suave en la que no hará falta ni que derrapes. Intenta trazarla lo más enderezado posible para coger una buena velocidad punta y arañar unas cuantas décimas a tus contrincantes.

(6) Curva 4: Al igual que en el anterior viraje, tienes que procurar tomarlo en línea recta, girando la dirección lo menos posible.

(7) Curva 5: Una curva un poco más cerrada que las anteriores, en la que tendrás que derrapar para no impactar contra el muro del exterior de la curva.

(8) Sucesión de curvas 1: Cuatro curvas muy suaves que debes trazar sin soltar el acelerador y apurando lo máximo posible.

(9) Curva 6: En esta ocasión sí que tendrás que pisar un poco el freno y derrapar, para tomar después con precisión la curva más cerrada de todo el circuito y salir indemne de ella. Luego no digas que no te lo hemos advertido, chaval.



Los Coches

Un piloto experto que se precie debe conocer a fondo todos los vehículos de su garaje centímetro a centímetro: qué mejoras necesita cada uno, qué elementos le restarán velocidad o por el contrario los convertirán en monstruos del asfalto, qué tipo de transmisión necesitan, incluso el tipo de pintura que le va a cada coche, todo es poco para poder asegurarse la victoria y conseguir la Copa de Oro en todas las competiciones y proclamarse un as de *GT3*.



NOMENCLATURA PARA LOS COMPONENTES INCOMPATIBLES

Esta lista es una ayuda para que no te vuelvas loco a la hora de comprobar qué componentes son incompatibles con tus vehículos, para que de esta manera te sea mucho más fácil potenciar estos. También te describimos los vehículos y todas sus características.

1- SUSPENSIÓN Y FRENOS
1.1 Suspensión/ Kit de sport
1.2 Suspensión/ Kit deportivo
1.3 Suspensión/ Servicio personalizado completo
1.4 Frenos sport
1.5 Equilibrio de frenos

2- MOTOR Y TUBO DE ESCAPE
2.1 Escape y filtro de aire/ Sport
2.2 Escape y filtro de aire/ Deportivo
2.3 Escape y filtro de aire/ Competición
2.4 Puesta a punto de motores aspirados/ fase 1
2.5 Puesta a punto de motores aspirados/ fase 2
2.6 Puesta a punto de motores aspirados/ fase 3
2.7 Rectificador de asiento de válvulas
2.8 Equilibrado del motor
2.9 Aumento de cilindrada
2.10 Chip de competición

3- TREN DE TRANSMISIÓN
3.1 Embrague/ Monodisco
3.2 Embrague/ Doble disco
3.3 Embrague/ Triple disco
3.4 Volante motor/ Sport
3.5 Volante motor/ Deportivo
3.6 Volante motor/ Competición
3.7 Árbol de Levas/ Carbono
3.8 Transmisión/ Cerrada
3.9 Transmisión/ Muy cerrada
3.10 Transmisión/ Personalizada
3.11 Diferencial autoblocante/ Unidireccional
3.12 Diferencial autoblocante/ Neutro
3.13 Diferencial autoblocante/ Bidireccional
3.14 Diferencial autoblocante/ Personalizado completo

4- TURBO
4.1 Kit de Turbo/ Fase 1
4.2 Kit de Turbo/ Fase 2
4.3 Kit de Turbo/ Fase 3
4.4 Kit de Turbo/ Fase 4
4.5 Intercooler/ Intercooler alta capacidad
4.6 Intercooler/ Int. alta capacidad

5- NEUMÁTICOS
5.1 Neumáticos de control
5.2 Neumáticos Sport
5.3 Neumáticos de competición
5.4 Neumáticos de rally

6- OTROS/ CENTRALITA
6.1 Reducción de peso/ fase
6.2 Reducción de peso/ fase
6.3 Reducción de peso/ fase
6.4 Control AYC
6.5 Diferencial central variable

Daihatsu | Japón

Sirion X4 (J)

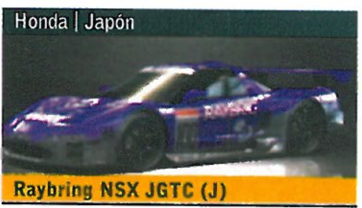
Precio de venta 13.900 Cr.
Obtenido en —
Valor 3.475 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 120 BHP/7.000 rpm.
Potencia final 196 BHP/7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 7.000
Relación potencia / peso final 3.811
Torsión máxima 13.00 Kgf.m. / 4.800 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.3, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 139.900 Cr.



Daihatsu | Japón

Cuore TR-XX avanzato

Precio de venta 11.140 Cr.
Obtenido en Liga Principiante-Carrera para modelos de Turbo Sport.
Valor 2.785 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 66 BHP/ 6.500 rpm.
Potencia final 182 BHP/8.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 10.606
Relación potencia / peso final 3.425
Torsión máxima 10.4 Kgf.m. / 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 117400 Cr.



Honda | Japón

Raybring NSX JGTC (J)

Precio de venta — — — Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Las estrellas de *GT*.
Valor 312.500 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 495 BHP/ 9.200 rpm.
Potencia final 1033 BHP/9.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.313
Relación potencia / peso final 1.113
Torsión máxima 41.3 Kgf.m. / 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.



Honda | Japón

Castrol Mugen NSX JGTC (J)

Precio de venta 1.250.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato del mundo GT.
Valor 312.500 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 482 BHP/9.200 rpm.
Potencia final 1002 BHP/9.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia/ peso inicial 2.385
Relación potencia / peso final 1.147
Torsión máxima 40.0 Kg.f.m. / 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.



Honda | Japón

Arta NSX JGTC (J)

Precio de venta — —- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses. Resistencia Special Stage Route 11.
Valor 312.500 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 497 BHP/9.200 rpm.
Potencia final 1.033 BHP./9500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.313
Relación potencia / peso final 1.113
Torsión máxima 41.3 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Honda | Japón



S2000 Type V (J)

Precio de venta 35.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.900 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 247 BHP./ 8.000 rpm.
Potencia final 544 BHP/ 8.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.101
Relación potencia / peso final 1.968
Torsión máxima 22.1 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 159050 Cr.

Honda | Japón

Accord Euro-R (J)

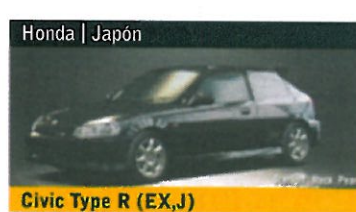
Precio de venta 25.330 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.332 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 220 BHP/ 7.000 rpm.
Potencia final 333 BHP./ 6.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.045
Relación potencia / peso final 3.393
Torsión máxima 22.8 Kg.f.m.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 120.000 Cr.



Honda | Japón

Integra Type R 98 spec (J)

Precio de venta 25.160 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.290 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 200 BHP./ 8.000 rpm.
Potencia final 447 BHP./ 8.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.400
Relación potencia / peso final 2.264
Torsión máxima 18.8 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 149.500 Cr.



Honda | Japón

Civic Type R (EX,J)

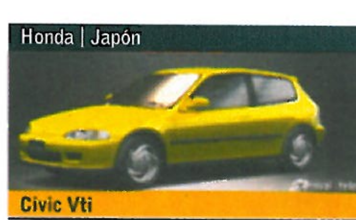
Precio de venta 19.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 4.995 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 183 BHP./ 8.500 rpm.
Potencia final 434 BHP./ 8.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.737
Relación potencia / peso final 2.152
Torsión máxima 16.2 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 3.7, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 150.900 Cr.



Honda | Japón

CRX 1.6Vti

Precio de venta 18.730 Cr.
Obtenido en Liga Principiante- Carrera de modelos Sport con motores aspirados.
Valor 4.682 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 168 BHP./ 8.000 rpm.
Potencia final 253 BHP./ 8.200 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.547
Relación potencia / peso final 3.869
Torsión máxima 16.0 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 113.900 Cr.



Honda | Japón

Civic Vti

Precio de venta — —- Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Competición Type-R
Valor 4.722 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 166 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 379 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.722
Relación potencia / peso final 2.229
Torsión máxima 16.0 Kg.f.m./ 7.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 3.7, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 150.900 Cr.

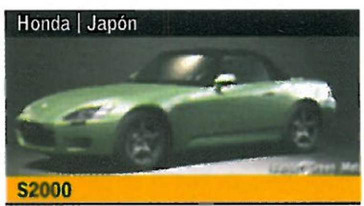


Honda | Japón

S2000 LM Race Car

Precio de venta — — — Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato Coches de Ensueño. Resistencia- Trial mountain.
Valor 187.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 616 BHP./9.500 rpm.
Potencia final 947 BHP./9.500 rpm.
Aspiración -
Relación potencia / peso inicial 1.704
Relación potencia / peso final 1.113
Torsión máxima 48.5 Kg.f.m./ 8.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 45.000 Cr.

Honda | Japón



S2000

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Profesional - CampeonatoType-R.
Valor ——- Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 255 BHP./8.000 rpm.
Potencia final 561 BHP./8600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.862
Relación potencia / peso final 1.878
Torsión máxima 22.8 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 159.050 Cr.

Honda | Japón



NSX Type R (J)

Precio de venta 99.570 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Competición Type-R.
Valor 24.892 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 278 BHP/7.000 rpm.
Potencia final 522 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.424
Relación potencia / peso final 2.001
Torsión máxima 52.0 Kg.f.m./ 6.100 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 186.550 Cr.

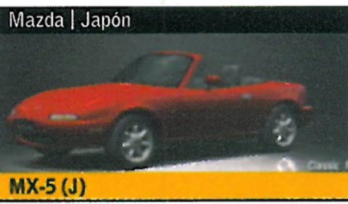
Honda | Japón



NSX Type S Zero (J)

Precio de venta 98.570 Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Reto MR
Valor 24.642 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 299 BHP./7.100 rpm.
Potencia final 533 BHP/7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.247
Relación potencia / peso final 2.024
Torsión máxima 33.1 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9/3.7/3.9/4/5.4/6.4/6.5
Coste total de las mejoras 186.550 Cr.

Mazda | Japón



MX-5 (J)

Precio de venta 16.900 Cr.
Obtenido en Resistencia- Roadster.
Valor 4.225 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 132 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 340 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.424
Relación potencia / peso final 2.679
Torsión máxima 16.0 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 122.900 Cr.

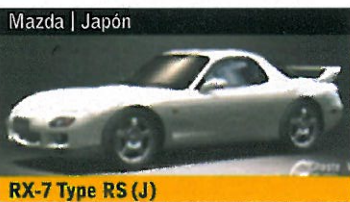
Mazda | Japón



RX-7 Type RZ

Precio de venta 39.980 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato coches japoneses.
Valor 9.995 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 295 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 688 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.305
Relación potencia / peso final 1.845
Torsión máxima 33.6 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

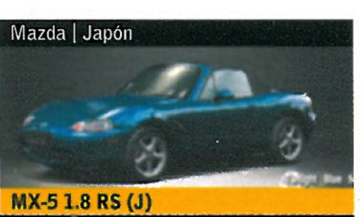
Mazda | Japón



RX-7 Type RS (J)

Precio de venta 37.780 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches americanos.
Valor 9.445 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 292 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 688 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.383
Relación potencia / peso final 1.581
Torsión máxima 33.3 Kgf.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

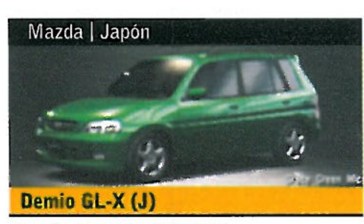
Mazda | Japón



MX-5 1.8 RS (J)

Precio de venta 22.950 Cr.
Obtenido en Resistencia - Evento de Resistencia Roadster.
Valor 5.737 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 145 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 328 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.103
Relación potencia / peso final 2.792
Torsión máxima 16.5 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 169.900 Cr.

Mazda | Japón



Demio GL-X (J)

Precio de venta 14.660 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.665 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 100 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 272 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 9.599
Relación potencia / peso final 3.139
Torsión máxima 13.0 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Mazda | Japón



RX-7 LM Race Car

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato coches de ensueño. Resistencia- Tokio Route 246: Akasaka.
Valor 187.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 600 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 979 BHP./7.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.750
Relación potencia / peso final 1.072
Torsión máxima 61.5 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 45.000 Cr.

Mazda | Japón



MX-5 (J)

Precio de venta 17.000 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Copa Clubman. Liga Principiante - Campeonato del mundo GT.
Valor 4.250 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 120 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 329 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.833
Relación potencia / peso final 2.541
Torsión máxima 14.0 Kg.f.m./ 5500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 144.900 Cr.

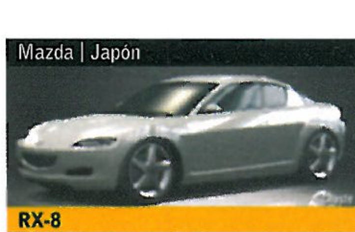
Mazda | Japón



787B

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Como el viento. Completado 75%.
Valor 500.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 690 BHP./9.000 rpm.
Potencia final 964 BHP./9.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.202
Relación potencia / peso final 0.860
Torsión máxima 62.00 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Mazda | Japón



RX-8

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga amateur- Carrera para coches Sport con motores aspirados. Liga Amateur- Campeonato del mundo GT. Todo oro en Carné A Nacional.
Valor 75.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 295 BHP./8.500 rpm.
Potencia final 515 BHP./8.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.067
Relación potencia / peso final 2.073
Torsión máxima 25.6 Kg.f.m./ 7.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 129.020

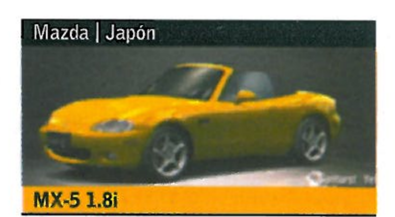
Mazda | Japón



RX-7 INFINI III (FC,J)

Precio de venta 32.300 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Copa de vehículos deportivos de los 80´.
Valor 8.075 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 212 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 451 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.660
Relación potencia / peso final 2.368
Torsión máxima 28.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 162.050 Cr.

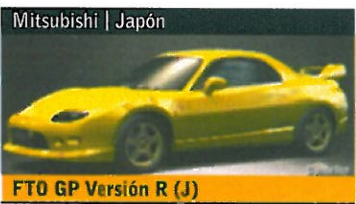
Mazda | Japón



MX-5 1.8i

Precio de venta 5820 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Spider y Roadster. Resistencia- Roadster.
Valor 5.737 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 163 BHP./8.000 rpm.
Potencia final 330 BHP./8.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.584
Relación potencia / peso final 2.884
Torsión máxima 17.2 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4,6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 180.750 Cr.

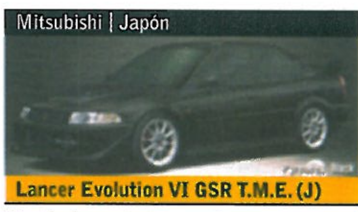
Mitsubishi | Japón



FTO GP Versión R (J)

Precio de venta 21.600 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses.
Valor 5.400 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 206 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 392 BHP./8.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.582
Relación potencia / peso final 2.609
Torsión máxima 21.0 Kg.f.m-/ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VI GSR T.M.E. (J)

Precio de venta 32.780 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.195 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 318 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 567 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.276
Relación potencia / peso final 2.038
Torsión máxima 42.2 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 4.4
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

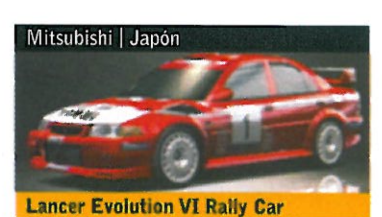
Mitsubishi | Japón



3000GT VR-4 Turbo (con alerón)

Precio de venta 43.230 Cr.
Obtenido en —
Valor 10.807 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 321 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 1052 BHP./6.200 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.233
Relación potencia / peso final 1.357
Torsión máxima 49.7 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 6.4
Coste total de las mejoras 209.950 Cr.

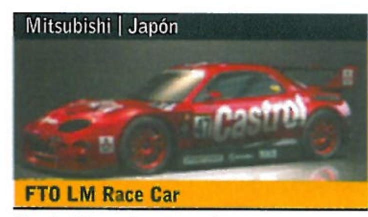
Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VI Rally Car

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Rally - Smokey Mountain Rally d.c. Liga Amateur - Competición Evolution.
Valor 75.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 316 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 464 BHP:/6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.892
Relación potencia / peso final 2.650
Torsión máxima 53.7 Kg.f.m./ 3500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

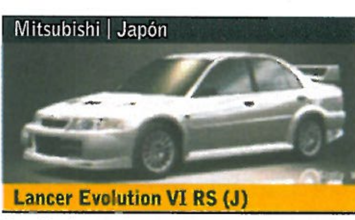
Mitsubishi | Japón



FTO LM Race Car

Precio de venta——— Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato Coches de Ensueño. Liga Profesional - Campeonato Coches de Ensueño. Resistencia - Reto Mistral 78 vueltas.
Valor 187.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 596 BHP./8.500 rpm.
Potencia final 966 BHP./9.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.640
Relación potencia / peso final 1.014
Torsión máxima 51.3 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 3.14, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

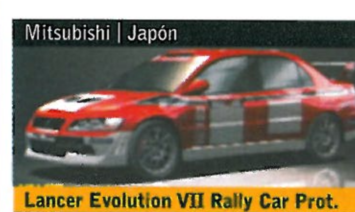
Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VI RS (J)

Precio de venta 25.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.495 Cr.
Tracción 4 WD
Potencia inicial 318 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 563 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.962
Relación potencia / peso final 1.902
Torsión máxima 42.2 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.8, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.

Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VII Rally Car Prot.

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Rally - Alpine Rally Race d.c. Liga Profesional - Reto 4X4.
Valor 87.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 316 BHP./ 6.000 rpm.
Potencia final 478 BHP./6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.892
Relación potencia / peso final 2.573
Torsión máxima 53.7 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

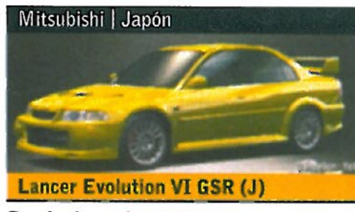
Mitsubishi | Japón



Lancer Evol. VI GSR T.M.E. (stripe J)

Precio de venta 32.780 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.195 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 318 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 567 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.276
Relación potencia / peso final 2.038
Torsión máxima 42.2 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 4.4
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VI GSR (J)

Precio de venta 32.480 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato coches japoneses. Liga Principiante - Campeonato del mundo GT.
Valor 8.120 Cr.
Tracción 4 WD
Potencia inicial 327 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 577 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.159
Relación potencia / peso final 2.003
Torsión máxima 43.5 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 4.4
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution IV GSR (J)

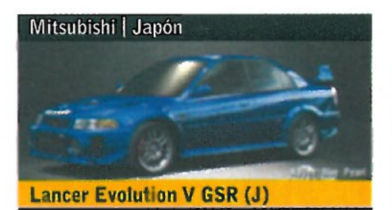
Precio de venta 29.980 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Competición Evolution.
Valor 7.495 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 284 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 521 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.753
Relación potencia / peso final 2.201
Torsión máxima 36.8 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4/2.5/2.6/2.9/4.4
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

Mitsubishi | Japón

Lancer Evolution VII RS (J)

Precio de venta 25.180 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.229 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 320 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 576 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.125
Relación potencia / peso final 1.947
Torsión máxima 42.6 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.

Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution V GSR (J)

Precio de venta 32.480 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.120 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 322 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 569 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.223
Relación potencia / peso final 2.031
Torsión máxima 43.6 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6 y 2.9
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

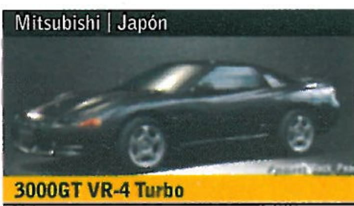
Mitsubishi | Japón



Lancer Evolution VII GSR (J)

Precio de venta 29.980 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Reto 4X4.
Valor 7.495 Cr.
Tracción 4 WD
Potencia inicial 320 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 576 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.375
Relación potencia / peso final 2.065
Torsión máxima 42.6 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 4.4
Coste total de las mejoras 180.450 Cr.

Mitsubishi | Japón



3000GT VR-4 Turbo

Precio de venta 43.230 Cr.
Obtenido en —
Valor 10.807 Cr.
Tracción 4 WD
Potencia inicial 321 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 1052 BHP./6.200 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.327
Relación potencia / peso final 1.381
Torsión máxima 49.7 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 6.4
Coste total de las mejoras 211.950 Cr.

Nissan | Japón



R390 GT1 LM Race Car

Precio de venta — —- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Las estrellas de *Gran Turismo.*
Valor 500.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 654 BHP./6.800 rpm.
Potencia final 1205 BHP./7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.404
Relación potencia / peso final 0.746
Torsión máxima 128.3 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5., 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Nissan | Japón



Pennzoil Nismo GT-R JGTC (J)

Precio de venta 785.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato del mundo GT.
Valor 196.250 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 523 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 935 BHP./6.400 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.294
Relación potencia / peso final 1.283
Torsión máxima 74.4 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Nissan | Japón



Silvia K´s (S13 1800cc,J)

Precio de venta 18.860 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Reto TT
Valor 4.715 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 181 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 509 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 6.187
Relación potencia / peso final 1.956
Torsión máxima 23.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 182.400 Cr.

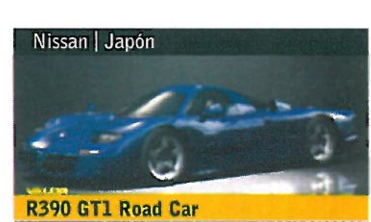
Nissan | Japón



C-West Razo Silvia JGTC (J)

Precio de venta — —- Cr.
Obtenido en Resistencia - Tokio Route 246. Liga Amateur - Campeonato del mundo GT. Resistencia - Special Stage Route 11.
Valor 50.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 311 BHP./5.900 rpm.
Potencia final 512 BHP./6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.697
Relación potencia / peso final 2.246
Torsión máxima 49.7 Kg.f.m./ 4.400 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

Nissan | Japón



R390 GT1 Road Car

Precio de venta — — —- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT. Resistencia - Grand valley speedway.
Valor 550.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 369 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 997 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.197
Relación potencia / peso final 1.183
Torsión máxima 51.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2, 3.1 al 3.7, 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 143.600 Cr.

Nissan | Japón



Loctite Zexel GT-R JGTC (J)

Precio de venta — —- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses.
Valor 312.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 461 BHP./5.800 rpm.
Potencia final 922 BHP./ 6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.254
Relación potencia / peso final 1.193
Torsión máxima 130. Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

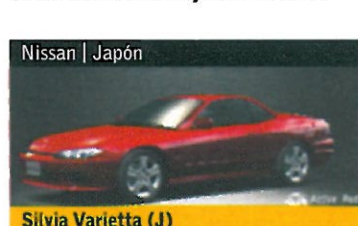
Nissan | Japón



Z Concept

Precio de venta — — —- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT. Todo oro en Carné B Internacional.
Valor 75.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 287 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 601 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.599
Relación potencia / peso final 1.866
Torsión máxima 34.5 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 4, 5.4, 6.4, 6.5
Coste total de las mejoras 192.550 Cr

Nissan | Japón



Silvia Varietta (J)

Precio de venta 27.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.995 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 166 BHP./6.400 rpm.
Potencia final BHP:/5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 8.012
Relación potencia / peso final 3.978
Torsión máxima 19.6 Kg.f.m./ 5.200 rpm.
Componentes incompatibles 19.6 Kg.f.m., 5.200 rpm.
Coste total de las mejoras 12.2750 Cr.

Nissan | Japón

Silvia SPEC R Aero (J)

Precio de venta 25.600 Cr
Obtenido en —
Valor 6.400 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 251 BHP./6.400 rpm
Potencia final 520 BHP./6.900 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.940
Relación potencia / peso final 2.026
Torsión máxima 28.1 Kg.f.m./ 5.400 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 190.950 Cr.

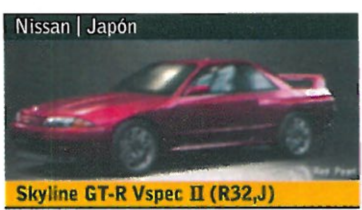
Nissan | Japón



Silvia K´s (S13 2000cc,J)

Precio de venta 20.360 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.090 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 207 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 485 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.652
Relación potencia / peso final 2.146
Torsión máxima 28.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 182.400 Cr.

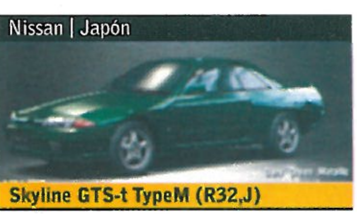
Nissan | Japón



Skyline GT-R Vspec II (R32,J)

Precio de venta 52.600 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Campeonato del mundo GT.
Valor 13.150 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 312 BHP./6.800 rpm.
Potencia final 850 BHP./7.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.807
Relación potencia / peso final 1.500
Torsión máxima 40.0 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6 y 6.4
Coste total de las mejoras 218.450 Cr.

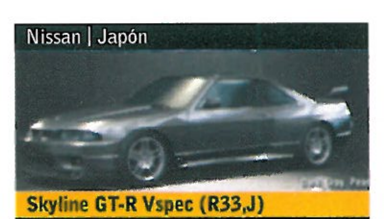
Nissan | Japón



Skyline GTS-t TypeM (R32,J)

Precio de venta 23.850 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.962 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 216 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 432 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.833
Relación potencia / peso final 2.479
Torsión máxima 27.1 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 4.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 170.550 Cr.

Nissan | Japón



Skyline GT-R Vspec (R33,J)

Precio de venta 53.900 Cr.
Obtenido en —
Valor 13.475 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 320 BHP:/6.800 rpm.
Potencia final 869 BHP./7.300 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.812
Relación potencia / peso final 1.506
Torsión máxima 42.8 Kg.f.m./ 4.400 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6 y 6.4
Coste total de las mejoras 218.450 Cr.

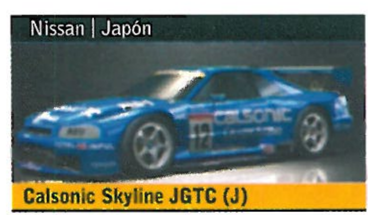
Nissan | Japón



Skyline GT-R V Spec (R34,J)

Precio de venta 55.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 13.995 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 337 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 1.040 BHP./7.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.629
Relación potencia / peso final 1.274
Torsión máxima 47.1 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5 y 2.6
Coste total de las mejoras 218.450 Cr.

Nissan | Japón

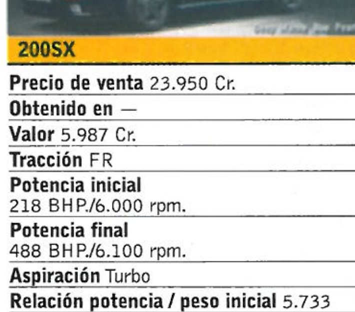


Calsonic Skyline JGTC (J)

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses. Liga Profesional - Carrera del Emblema Rojo. Resistencia - Reto Laguna Seca Raceway 200Km.
Valor 312.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 485 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 922 BHP./6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.268
Relación potencia / peso final 1.193
Torsión máxima 72.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Nissan | Japón

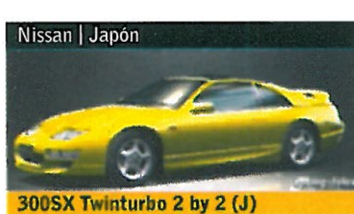




200SX

Precio de venta 23.950 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.987 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 218 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 488 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.733
Relación potencia / peso final 2.176
Torsión máxima 28.1 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 182.400 Cr.

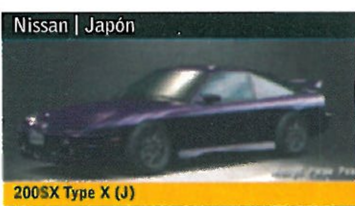
Nissan | Japón



300SX Twinturbo 2 by 2 (J)

Precio de venta 43.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 10.995 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 281 BHP./6.200 rpm.
Potencia final 911 BHP./7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.622
Relación potencia / peso final 1.474
Torsión máxima 39.6 Kg.f.m./3.600 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

Nissan | Japón



200SX Type X (J)

Precio de venta 24.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.245 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 207 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 485 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo.
Relación potencia / peso inicial 5.893
Relación potencia / peso final 2.138
Torsión máxima 28.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

Nissan | Japón



Skyline GT-R V Spec II (R34,J)

Precio de venta 57.480 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches europeos.
Valor 14.370 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 348 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 1.042 BHP./7.600 rpm.
Aspiración Turbo.
Relación potencia / peso inicial 4.482
Relación potencia / peso final 1.272
Torsión máxima 48.4 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6 y 6.4
Coste total de las mejoras 209.950 Cr.

Nissan | Japón



300ZX Twinturbo 2seater (J)

Precio de venta 39.900 Cr.
Obtenido en —
Valor 9.975 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 281 BHP./6.200 rpm.
Potencia final 911 BHP./7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.409
Relación potencia / peso final 1.418
Torsión máxima 39.6 Kg.f.m./ 3.600 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

Subaru | Japón

Impreza Wagon WRX Sti Version VI (J)

Precio de venta 29.190 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses.
Valor 7.297 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 297 BHP./6.800 rpm.
Potencia final 550 BHP./7.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.410
Relación potencia / peso final 2.023
Torsión máxima 37.5 Kg.f.m./ 6.800 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Legacy B4 RSX (J)

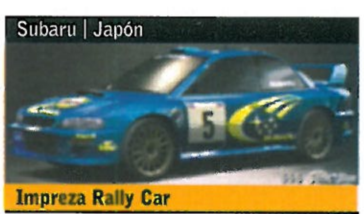
Precio de venta 26.430 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.607 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 281 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 536 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.017
Relación potencia / peso final 2.235
Torsión máxima 34.7 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Impreza Sports Wagon Sti (J)

Precio de venta 29.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 7.495 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 316 BHP./6.300 rpm.
Potencia final 534 BHP./6.800 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.525
Relación potencia / peso final 2.275
Torsión máxima 42.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Impreza Rally Car

Precio de venta 300.000 Cr.
Obtenido en Liga Rally- Tahiti Maze d.c.
Valor 75.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 314 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 466 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo.
Relación potencia / peso inicial 3.917
Relación potencia / peso final 2.639
Torsión máxima 49.6 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2,1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.



Subaru | Japón

Legacy B4 Blitzen (J)

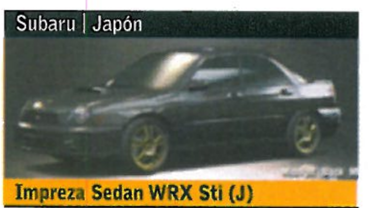
Precio de venta 30.000 Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Boxer Spirit.
Valor 7.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 290 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 553 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.068
Relación potencia / peso final 2.258
Torsión máxima 35.8 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Impreza Sedan WRX Sti Version VI (J)

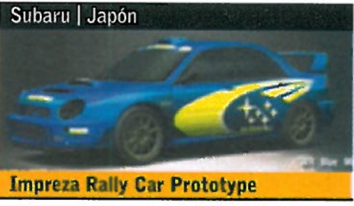
Precio de venta 29.190 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato coches americanos. Liga Profesional - Las estrellas de *Gran Turismo.*
Valor 7.297 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 291 BHP./6.800 rpm.
Potencia final 539 BHP./7.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.364
Relación potencia / peso final 2.001
Torsión máxima 36.7 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Impreza Sedan WRX Sti (J)

Precio de venta 31.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 7.995 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 316 BHP./6.300 rpm.
Potencia final 544 BHP./6.800 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.525
Relación potencia / peso final 2.233
Torsión máxima 42.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.



Subaru | Japón

Impreza Rally Car Prototype

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Rally - Super Special Route5 mojado d.c. Todo oro en Carné Rally.
Valor 87.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 301 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 549 BHP./6.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.085
Relación potencia / peso final 2.240
Torsión máxima 80.1 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.



Subaru | Japón

Impreza 22B-Sti Version (J)



Precio de venta 50.000 Cr
Obtenido en —
Valor 12.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 296 BHP./6.200 rpm.
Potencia final 557 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo.
Relación potencia / peso inicial 4.290
Relación potencia / peso final 1.937
Torsión máxima 39.0 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 6.4
Coste total de las mejoras 209.950 Cr.



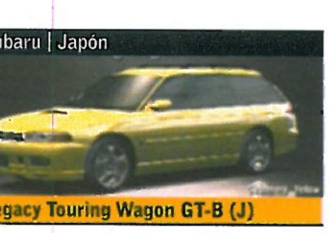
Subaru | Japón

Impreza LM Race Car



Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de Coches de Ensueño. Resistencia - Grand Valley Speedway.
Valor 187.500 Cr
Tracción 4WD
Potencia inicial 600 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 965 BHP./7.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.916
Relación potencia / peso final 1.191
Torsión máxima 64.0 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.





Subaru | Japón

Legacy Touring Wagon GT-B (J)

Precio de venta 29.330 Cr.
Obtenido en —
Valor 7.332 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 281 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 521 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.088
Relación potencia / peso final 2.332
Torsión máxima 34.5 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.

Suzuki | Japón

Alto Works Suzuki Sports Limited (J)

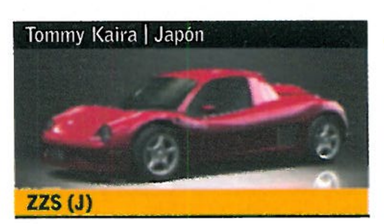
Precio de venta 12.220 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Reto 4X4
Valor 3.055 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 64 BHP./5.700 rpm.
Potencia final 231 Kg.f.m./7.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 11.093
Relación potencia / peso final 2.731
Torsión máxima 10.0 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 157.400 Cr.

Suzuki | Japón

Escudo Pikes Peak Version

Precio de venta 1.000.000 Cr.
Obtenido en Completar Liga Rally. Liga Profesional - Copa Polyphony Digital.
Valor 250.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 1.022 BHP./8.000 rpm.
Potencia final 1881 BHP./8.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 0.425
Relación potencia / peso final 0.822
Torsión máxima 98.2 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.1, 4.2, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

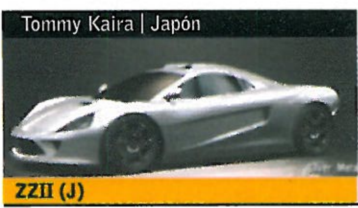
Tommy Kaira | Japón



ZZS (J)

Precio de venta 56.800 Cr.
Obtenido en —
Valor 14.200 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 195 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 303 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.435
Relación potencia / peso final 1.966
Torsión máxima 20.0 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 3.9, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 127.050 Cr.

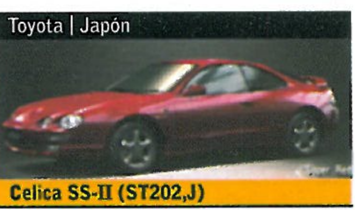
Tommy Kaira | Japón



ZZII (J)

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Reto MR. Resistencia - Reto Seattle 100 millas.
Valor 125.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 570 BHP./8.400 rpm.
Potencia final 956 BHP./8.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.754
Relación potencia / peso final 1.046
Torsión máxima 56.8 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

Toyota | Japón



Celica SS-II (ST202,J)

Precio de venta 21.360 Cr.
Obtenido en Liga Principiante- Carrera Altezza.
Valor 5.340 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 184 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 327 BHP./8.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.521
Relación potencia / peso final 3.266
Torsión máxima 19.4 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

Toyota | Japón



GT-ONE Road Car (TS020)

Precio de venta ———— Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT. Resistencia - Tokio Route 246: Akasaka.
Valor 550.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 591 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 1.122 BHP./7.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.500
Relación potencia / peso final 0.802
Torsión máxima 47.9 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2,3.1 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

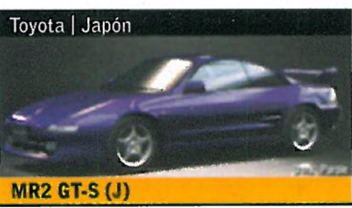
Toyota | Japón



SuperAutoBacs APEX MR-S (J)

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato GT japonés. Resistencia - Special Stage Route 11.
Valor 75.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 314 BHP./5.800 rpm.
Potencia final 512 BHP.4.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.582
Relación potencia / peso final 2.197
Torsión máxima 46.4 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

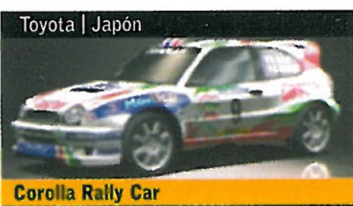
Toyota | Japón



MR2 GT-S (J)

Precio de venta 27.130 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.782 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 251 BHP./6.700 rpm.
Potencia final 506 BHP./6.700 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.059
Relación potencia / peso final 2.132
Torsión máxima 31.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 159.050 Cr.

Toyota | Japón

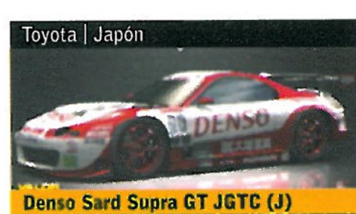




Corolla Rally Car

Precio de venta 300.000 Cr.
Obtenido en Liga Rally- Reto Rally d.c.
Valor 75.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 315 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 456 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.904
Relación potencia / peso final 2.697
Torsión máxima 53.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

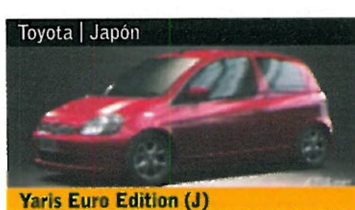
Toyota | Japón



Denso Sard Supra GT JGTC (J)

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches japoneses.
Valor 312.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 487 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 970 BHP/6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.258
Relación potencia / peso final 1.134
Torsión máxima 67.2 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

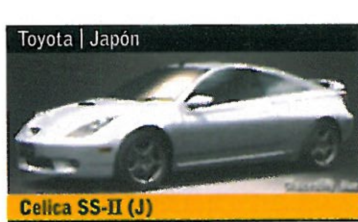
Toyota | Japón



Yaris Euro Edition (J)

Precio de venta 12.880 Cr.
Obtenido en —
Valor 3.220 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 88 BHP/ 6.000 rpm.
Potencia final 234 BHP./6.300 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 9.659
Relación potencia / peso final 3.230
Torsión máxima 12.4 Kg.f.m./ 4.400 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Toyota | Japón



Celica SS-II (J)

Precio de venta 19.700 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Carrera Toyota Altezza.
Valor 4.925 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 195 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 346 BHP./8.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.846
Relación potencia / peso final 2.930
Torsión máxima 19.0 Kg.f.m./ 7.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

Toyota | Japón



Altezza RS200 (J)

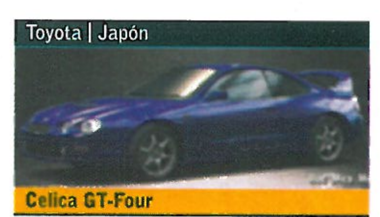
Precio de venta 24.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 210 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 448 BHP./7.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.380
Relación potencia / peso final 2.542
Torsión máxima 22.0 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 152.250 Cr.

Toyota | Japón

Sprinter Trueno GT-APEX S.S. (J)

Precio de venta 13.550 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Copa Sunday. Liga Amateur - Reto TT.
Valor 3.387 Cr..
Tracción FR
Potencia inicial 129 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 351 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.170
Relación potencia / peso final 2.344
Torsión máxima 15.1 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 144.900 Cr.

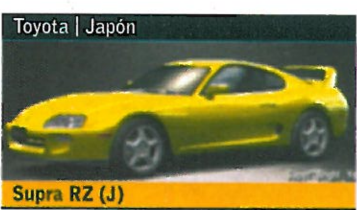
Toyota | Japón



Celica GT-Four

Precio de venta 32.660 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Campeonato del mundo GT.
Valor 8.165 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 255 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 465 BHP./6.600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.411
Relación potencia / peso final 2.522
Torsión máxima 31.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 165.150 Cr.

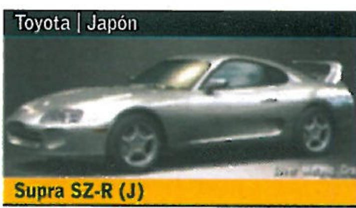
Toyota | Japón



Supra RZ (J)

Precio de venta 44.800 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Copa Yaris.
Valor 11.200 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 332 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 1.048 BHP./6.100 rpm
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.548
Relación potencia / peso final 1.224
Torsión máxima 54.4 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.

Toyota | Japón



Supra SZ-R (J)

Precio de venta 34.700 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.675 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 226 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 421 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.415
Relación potencia / peso final 2.928
Torsión máxima 28.7 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 191.550 Cr.

Toyota | Japón



Altezza LM RACE Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato Toyota Altezza. Liga profesional - Copa Yaris.Resistencia - Laguna Seca Raceway 200 Km.
Valor 187.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 626 BHP./8.000 rpm.
Potencia final 1.002 BHP./8.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.187
Relación potencia / peso final 1.147
Torsión máxima 64.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 45.000 Cr.

Toyota | Japón



Yaris RS 1.5. (J)

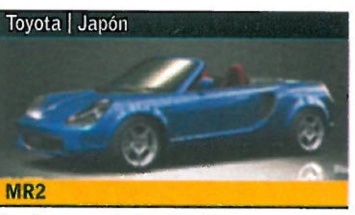
Precio de venta 14.530 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Reto TD. Liga Principiante- Copa Yaris. Liga Profesional - Campeonato Altezza. Liga Profesional - Copa Yaris.
Valor 3.632 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 111 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 285 BHP./6.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 8.468
Relación potencia / peso final
Torsión máxima 14.5 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Toyota | Japón

Celica Rally Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Rally- Reto Rally
Valor 75.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 295 BHP./5.700 rpm.
Potencia final 447 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.013
Relación potencia / peso final 2.684
Torsión máxima 72.5 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

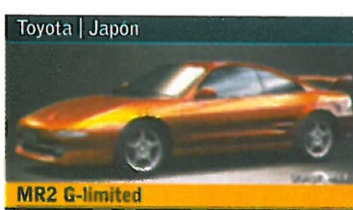
Toyota | Japón



MR2

Precio de venta 19.800 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Reto MR.
Valor 4.950 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 140 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 290 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.928
Relación potencia / peso final 2.975
Torsión máxima 17.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 3.9, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Toyota | Japón



MR2 G-limited

Precio de venta 27.130 Cr
Obtenido en —
Valor 5.937 Cr
Tracción MR
Potencia inicial 203 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 358 BHP./8.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.009
Relación potencia / peso final 2.896
Torsión máxima 21.0 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

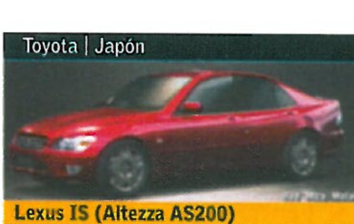
Toyota | Japón



GT-One Race Car (TS020)

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Profesional Campeonato Coches de Ensueño. Liga Profesional - Las estrellas de *Gran Turismo*. Liga Profesional - Copa Polyphony Digital.
Valor 500.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 684 BHP/ 7.500rpm
Potencia final 1.350 BHP./8.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 1.315
Relación potencia / peso final 0.666
Torsión máxima 66.3 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

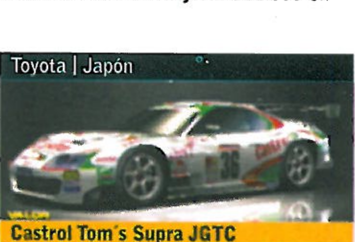
Toyota | Japón



Lexus IS (Altezza AS200)

Precio de venta 24.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.150 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 160 BHP./6.400 rpm.
Potencia final 370 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 8.187
Relación potencia / peso final 3.008
Torsión máxima 20.3 Kg.f.m./ 6.400 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 152.250 Cr.

Toyota | Japón



Castrol Tom's Supra JGTC

Precio de venta 1.250.000 Cr.
Obtenido en Liga profesional- Copa Yaris.
Valor 312.500 Cr.
Tracción FR.
Potencia inicial 487 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 970 BHP./6.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.250
Relación potencia / peso final 1.134
Torsión máxima 67.2 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

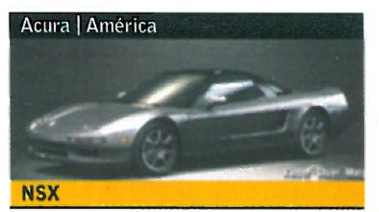
Acura | America



CL 3.2 Type S

Precio de venta 34.230 Cr.
Obtenido en —
Valor 8.557 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 264 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 453 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.962
Relación potencia / peso final 2.951
Torsión máxima 32.1 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

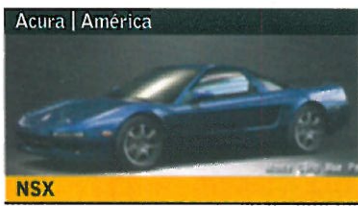
Acura | América



NSX

Precio de venta 99.570 Cr.
Obtenido en —
Valor 24.892 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 278 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 470 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.928
Relación potencia / peso final 2.476
Torsión máxima 30.1 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 188.550 Cr.

Acura | América



NSX

Precio de venta 94.790 Cr.
Obtenido en —
Valor 23.697 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 295 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 482 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.718
Relación potencia / peso final 2.454
Torsión máxima 31.1 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 188.550 Cr.

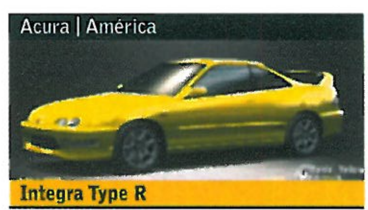
Acura | América



RSX Type-S

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Campeonato Type-R.
Valor 75.000 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 210 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 356 BHP./7.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.947
Relación potencia / peso final 3.120
Torsión máxima 20.1 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 120.000 Cr.

Acura | América



Integra Type R

Precio de venta 27.480 Cr.
Obtenido en —
Valor 6.870 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 200 BHP./8.000 rpm.
Potencia final 387 BHP./8.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.985
Relación potencia / peso final 2.751
Torsión máxima 18.8 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Chevrolet | America

Camaro Race Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches americanos.
Valor 250.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 622 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 993 BHP./7.300 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.864
Relación potencia / peso final 1.168
Torsión máxima 71.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Chevrolet | América



Corvette C5R

Precio de venta 1.000.000 Cr.
Obtenido en Completado el 50%. Resistencia - Reto Super Speedway 150 millas.
Valor 250.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 620 BHP./6.400 rpm.
Potencia final 1.032 BHP./6.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.867
Relación potencia / peso final 1.103
Torsión máxima 109.0 Kg.f.m./ 5.300 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Chevrolet | América



Corvette Grand Sport

Precio de venta 40.010 Cr.
Obtenido en —
Valor 10.002 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 337 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 765 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.439
Relación potencia / peso final 1.661
Torsión máxima 47.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 180.750 Cr.

Chevrolet | América



Corvette Z 06

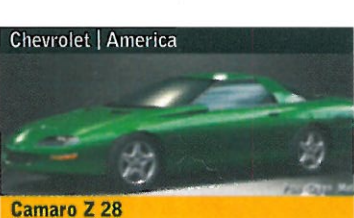
Precio de venta 54.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 13.500 Cr
Tracción FR
Potencia inicial 386 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 787 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.650
Relación potencia / peso final 1.520
Torsión máxima 49.6 Kg.f.m./ 5.000 rpm
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 180.750 Cr.

Chevrolet | América

Camaro SS

Precio de venta 29.530 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Campeonato Barras y estrellas.
Valor 7.382 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 342 BHP./5.000 rpm.
Potencia final 762 BHP./4.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.561
Relación potencia / peso final 1.740
Torsión máxima 50.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 180.750 Cr.

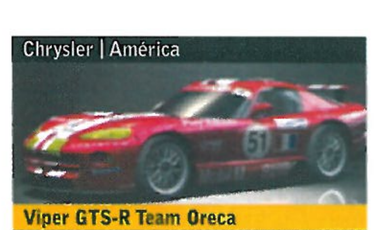
Chevrolet | America



Camaro Z 28

Precio de venta 22.830 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.707 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 290 BHP./5.000 rpm.
Potencia final 674 BHP./5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.382
Relación potencia / peso final 1.967
Torsión máxima 45.0 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 4.5, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 180.750 Cr.

Chrysler | América



Viper GTS-R Team Oreca

Precio de venta ———— Cr.
Obtenido en Completado Liga Amateur.
Valor ———- Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 618 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 1.015 BHP./6.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.860
Relación potencia / peso final 1.133
Torsión máxima 74.2 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Chrysler | América

PT Cruise

Precio de venta 17.980 Cr.
Obtenido en —
Valor 4.495 Cr
Tracción FF
Potencia inicial 152 BHP./5.000 rpm.
Potencia final 322 BHP./5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 8.355
Relación potencia / peso final 3.350
Torsión máxima 23.1 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

Dodge | América



Viper GTS

Precio de venta 78.680 Cr.
Obtenido en —
Valor 19.670 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 457 BHP./5.000 rpm.
Potencia final 1.077 BHP./5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.350
Relación potencia / peso final 1.207
Torsión máxima 68.0 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 203.050 Cr.

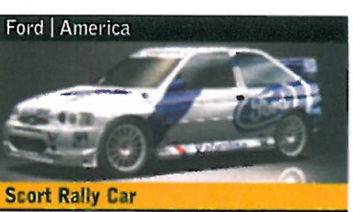
Dodge | América



Viper GTSR Concept

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Las estrellas de *Gran Turismo*. Todo oro en caré Nivel especial.
Valor 75.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 523 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 980 BHP./6.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.820
Relación potencia / peso final 1.278
Torsión máxima 71.3 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 2.7 al 2.10, 3.1 al 3.7, 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4, 6.2, 6.3, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 163.600 Cr.

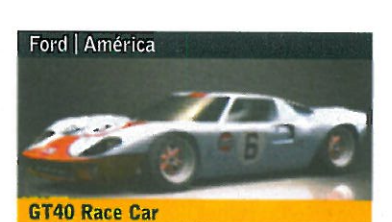
Ford | America



Scort Rally Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Rally- Yahiti Maze.
Valor 87.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 314 BHP./5.400 rpm.
Potencia final 518 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.917
Relación potencia / peso final 2.374
Torsión máxima 51.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 45.000 Cr.

Ford | América



GT40 Race Car

Precio de venta ———— Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT.
Valor 245.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 518 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 699 BHP./6.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.926
Relación potencia / peso final 1.427
Torsión máxima 64.0 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Ford | América



GT40

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Las estrellas de *Gran Turismo*.
Valor 112.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 322 BHP./5.900 rpm.
Potencia final 580 BHP./6.200 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.099
Relación potencia / peso final 1.720
Torsión máxima 46.8 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.7 al 2.10, 3.1 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 120.300 Cr.

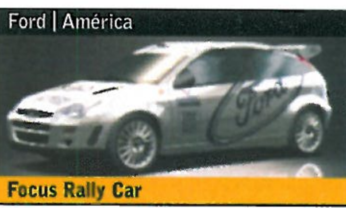
Ford | América



Mustang SVT Cobra R

Precio de venta 31.150 Cr.
Obtenido en —
Valor 7.787 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 373 BHP./5.600 rpm.
Potencia final 694 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.364
Relación potencia / peso final 1.992
Torsión máxima 53.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 191.550 Cr.

Ford | América



Focus Rally Car

Precio de venta 350.000 Cr.
Obtenido en Liga Rally - Smokey Mountain.
Valor 87.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 314 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 529 BHP./6.500 rpm.
Aspiración Turbo.
Relación potencia / peso inicial 3.917
Relación potencia / peso final 2.325
Torsión máxima 54.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2,2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11,3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 45.000 Cr.

Panoz | America



Esperante GTR-1

Precio de venta 2.000.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato Coches de Ensueño. Resistencia- Reto Seattle 100 millas.
Valor ———- Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 618 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 1.008 BHP./6.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.860
Relación potencia / peso final 1.140
Torsión máxima 74.2 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Shelby American INC. | América



Cobra

Precio de venta 500.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Carreras Spiders y Roadsters.
Valor 125.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 509 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 740 BHP./6.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.098
Relación potencia / peso final 1.283
Torsión máxima 68.6 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 136.550 Cr.

Audi | Alemania



S4

Precio de venta 39.730 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Trofeo Turista.
Valor 9.932 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 265 BHP./5.900 rpm.
Potencia final 604 BHP./6.700 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.698
Relación potencia / peso final 2.124
Torsión máxima 40.8 Kg.f.m./ 2.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9 y 6.4
Coste total de las mejoras 209.950 Cr.

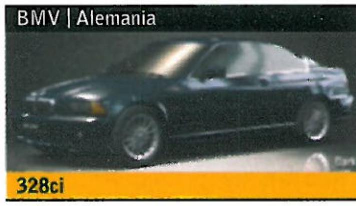
Audi | Alemania



TT 1.8

Precio de venta 46.580 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches americanos. Liga Principiante - TrofeoTurista.
Valor 11.645 Cr
Tracción 4WD
Potencia inicial 225 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 404 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 6.199
Relación potencia / peso final 2.933
Torsión máxima 28.6 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 162.050 Cr.

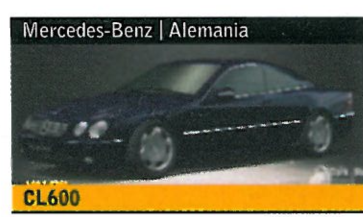
BMV | Alemania



328ci

Precio de venta 50.690 Cr.
Obtenido en —
Valor 12.672 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 193 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 458 BHP./5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.590
Relación potencia / peso final 2.718
Torsión máxima 28.6 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 152.250 Cr.

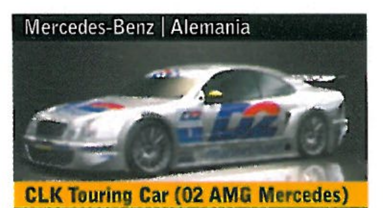
Mercedes-Benz | Alemania



CL600

Precio de venta 133.950 Cr.
Obtenido en —
Valor 33.487 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 368 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 633 BHP./4.400 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.312
Relación potencia / peso final 2.624
Torsión máxima 54.2 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 136.550 Cr.

Mercedes-Benz | Alemania



CLK Touring Car (02 AMG Mercedes)

Precio de venta ———- Cr
Obtenido en Liga Amateur- Leyenda de la Flecha Plateada.
Valor 245.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 465 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 833 BHP./7.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.150
Relación potencia / peso final 1.200
Torsión máxima 52.5 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.7 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 85.000 Cr.

Mercedes-Benz | Alemania



SLK 230 Kompressor

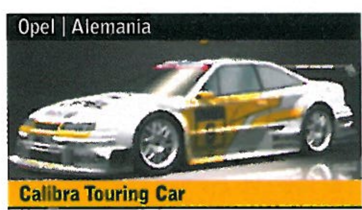
Precio de venta 55.310 Cr.
Obtenido en Liga Principiante- Leyenda de la Flecha Plateada.
Valor 13.827 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 195 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 410 BHP./5.600 rpm.
Aspiración Super Charger
Relación potencia / peso inicial 6.794
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 28.6 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 159.050 Cr.

Mercedes-Benz | Alemania

LCK55

Precio de venta 93.110 Cr.
Obtenido en —
Valor 23.277 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 352 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 593 BHP./5.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.447
Relación potencia / peso final 2.249
Torsión máxima 52.2 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 136.550 Cr.

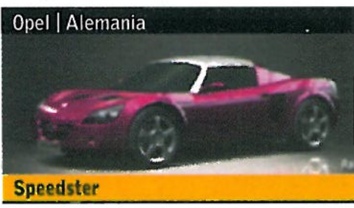
Opel | Alemania



Calibra Touring Car

Precio de venta ———- Cr
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT.
Valor 375.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 449 BHP./11.500 rpm.
Potencia final 758 BHP./12.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2360
Relación potencia / peso final 1.398
Torsión máxima 30.6 Kg.f.m./ 9.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.7 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4 y 6
Coste total de las mejoras 85.000 Cr.

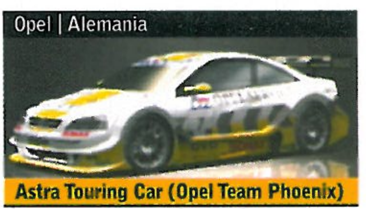
Opel | Alemania



Speedster

Precio de venta 38.390 Cr.
Obtenido en —
Valor 9.597 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 147 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 363 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.782
Relación potencia / peso final 2.082
Torsión máxima 20.6 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

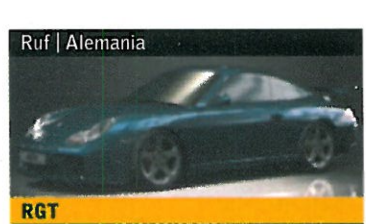
Opel | Alemania



Astra Touring Car (Opel Team Phoenix)

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga amateur- DTC alemanes.
Valor 245.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 477 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 829 BHP./8.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.096
Relación potencia / peso final 1.206
Torsión máxima 52.7 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.7 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4 y 6
Coste total de las mejoras 85.000 Cr.

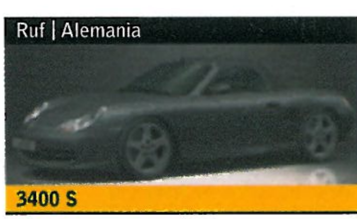
Ruf | Alemania



RGT

Precio de venta 160.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Boxer Spirit.
Valor 40.000 Cr.
Tracción RR
Potencia inicial 386 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 607 BHP./7.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.445
Relación potencia / peso final 1.861
Torsión máxima 38.3 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.1, 2.6, 2.9, 3.1, 3.4, 3.7, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 184.700 Cr.

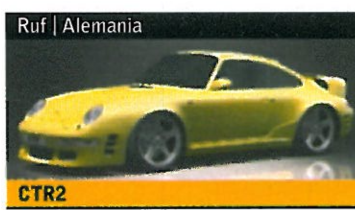
Ruf | Alemania



3400 S

Precio de venta 76.740 Cr
Obtenido en Liga Amateur - Touring coches alemanes.
Valor 19.185 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 311 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 612 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.180
Relación potencia / peso final 1.805
Torsión máxima 36.7 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.1, 2.5, 2.6, 2.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.9, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 163.300 Cr.

Ruf | Alemania



CTR2

Precio de venta 382.000 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Carrera para modelos de Turbo Sport.
Valor 95.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 524 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 837 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.633
Relación potencia / peso final 1.401
Torsión máxima 70.1 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.7, 4.4, 4.5 y 6.4
Coste total de las mejoras 171.250 Cr.

Volkswagen | Alemania



New Beetle 2.0

Precio de venta 15.930 Cr.
Obtenido en —
Valor 3.982 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 115 BHP./5.200 rpm.
Potencia final 311 BHP./6.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 10.921
Relación potencia / peso final 3.430
Torsión máxima 17.2 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.

Volkswagen | Alemania

New Beetle Cup Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Touring coches alemanes. Liga Profesional - Liga Clio.
Valor 18.750 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 201 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 420 BHP./6.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.792
Relación potencia / peso final 2.478
Torsión máxima 27.6 Kg.f.m./ 2.800 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.7, 2.8, 2.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.11, 3.12, 3.13, 4,6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 157.950 Cr.

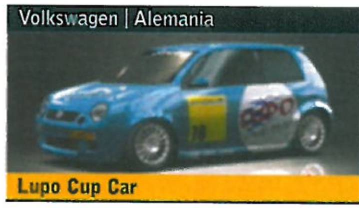
Volkswagen | Alemania



New Beetle RSI

Precio de venta 70.000 Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Copa Beattle.
Valor 17.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 229 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 447 BHP./6.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.048
Relación potencia / peso final 2.299
Torsión máxima 32.3 Kg.f.m./ 3.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 172.450 Cr.

Volkswagen | Alemania



Lupo Cup Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Touring Coches alemanes.
Valor 12.500 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 129 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 287 BHP./7.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.511
Relación potencia / peso final 2.602
Torsión máxima 14.8 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.11, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6,6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 88.600 Cr.

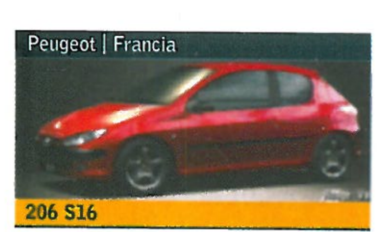
Citroen | Francia



Xsara Rally Car

Precio de venta 350.000 Cr.
Obtenido en Liga Rally - Super Special Route5 Mojado.
Valor 87.500 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 300 BHP./8.500 rpm.
Potencia final 364 BHP./8.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.200
Relación potencia / peso final 2.637
Torsión máxima 25.5 Kg.f.m./ 7.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

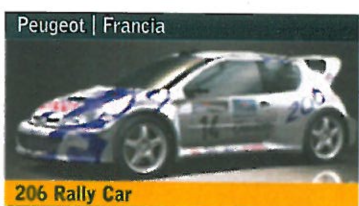
Peugeot | Francia



206 S16

Precio de venta 23.360 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.840 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 140 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 313 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 7.714
Relación potencia / peso final 3.070
Torsión máxima 18.6 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 121.000 Cr.

Peugeot | Francia



206 Rally Car

Precio de venta 350.000 Cr.
Obtenido en Liga Rally- Alpine Rally Race.
Valor 87.500 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 306 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 451 BHP./5.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.019
Relación potencia / peso final 2.727
Torsión máxima 54.7 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.2, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

Renault | Francia



Clio Sport V6 24V

Precio de venta 43.400 Cr.
Obtenido en —
Valor 10.850 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 254 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 508 BHP./7.400 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.255
Relación potencia / peso final 2.232
Torsión máxima 30.6 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 156.050 Cr.

Renault | Francia



Clio Sport Race Car

Precio de venta 300.000 Cr.
Obtenido en Resistencia - Reto Super Speedway 150 millas.
Valor 75.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 299 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 497 BHP./7.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.846
Relación potencia / peso final 2.313
Torsión máxima 30.6 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.4, 4.5, 4.6 y 6
Coste total de las mejoras 65.000 Cr.

Alfa Romeo | Italia



156 2.5 V6 24V

Precio de venta 38.910 Cr.
Obtenido en —
Valor 9.727 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 193 BHP./7.200 rpm.
Potencia final 455 BHP./7.200 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 6.839
Relación potencia / peso final 2.465
Torsión máxima 22.2 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 149.500 Cr.

FIAT | Italia



Coupe Turbo Plus

Precio de venta 21.030 Cr.
Obtenido en —
Valor 5.257 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 216 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 366 BHP./5.800 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 6.157
Relación potencia / peso final 3.087
Torsión máxima 31.6 Kg.f.m./ 2.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 152.200 Cr.

Lancia | Italia



Delta HF Integrale Rally Car

Precio de venta 500.000 Cr.
Obtenido en Resistencia- Pasaje al Coliseum.
Valor 125.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 301 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 423 BHP./4.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.720
Relación potencia / peso final 2.647
Torsión máxima 43.5 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.3 al 3.6 y 6
Coste total de las mejoras 14.500 Cr.

Pagani | Italia



Zonda Race Car

Precio de venta ———- Cr.
Obtenido en Resistencia - Pasaje al Coliseum.Liga Profesional- Italian Avant Garde. Liga Profesional - Campeonato GT japonés. Resistencia - Reto Mistral 78 vueltas.
Valor 375.000 Cr
Tracción MR
Potencia inicial 684 BHP./6.600 rpm.
Potencia final 1195 BHP./6.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.681
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 79.1 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Pagani | Italia



Zonda C12

Precio de venta 275.010 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Carrera para coches Sport con motor aspirado.
Valor 68.752 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 395 BHP./5.000 rpm.
Potencia final 949 BHP./5.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.164
Relación potencia / peso final 1.119
Torsión máxima 58.2 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.1, 2.7, 2.9, 3.1, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.2, 6.3, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 164.000 Cr.

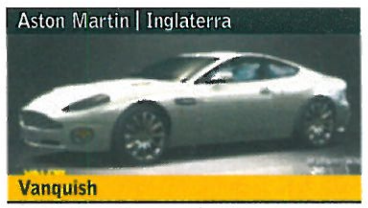
Pagani | Italia



Zonda C12S

Precio de venta 352.440 Cr.
Obtenido en —
Valor 88.110 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 553 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 1.094 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.260
Relación potencia / peso final 0.970
Torsión máxima 76.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.1, 2.7,2.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.9, 4, 5.4, 6.2, 6.3, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 187.000 Cr.

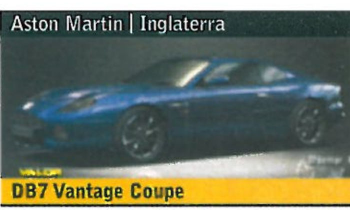
Aston Martin | Inglaterra



Vanquish

Precio de venta ———— Cr.
Obtenido en Liga Profesional- Copa GT coches británicos. Todo oro en Carné A Internacional.
Valor 70.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 471 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 782 BHP./7.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.864
Relación potencia / peso final 1.978
Torsión máxima 58.7 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 203.050 Cr.

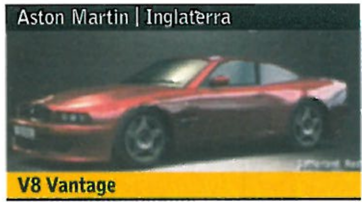
Aston Martin | Inglaterra



DB7 Vantage Coupe

Precio de venta 154.720 Cr.
Obtenido en —
Valor 38.680 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 427 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 667 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 4.156
Relación potencia / peso final 2.260
Torsión máxima 55.4 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.9, 2.4, 2.5, 2.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 137.050 Cr.

Aston Martin | Inglaterra



V8 Vantage

Precio de venta 455.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 113.750 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 569 BHP./6.700 rpm.
Potencia final 992 BHP./6.700 rpm.
Aspiración SuperCharger
Relación potencia / peso inicial 3.497
Relación potencia / peso final 1.704
Torsión máxima 77.8 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5,2.6, 2.9, 3.9, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 137.050 Cr.

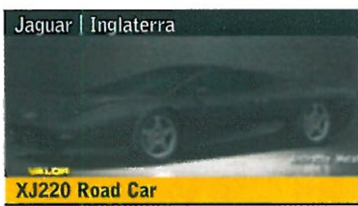
Jaguar | Inglaterra



XJ220 Race Car

Precio de venta ———— Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato del mundo GT.
Valor 375.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 569 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 953 BHP./7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.319
Relación potencia / peso final 1.383
Torsión máxima 68.0 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4,2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.93.11,3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 90.000 Cr.

Jaguar | Inglaterra



XJ220 Road Car

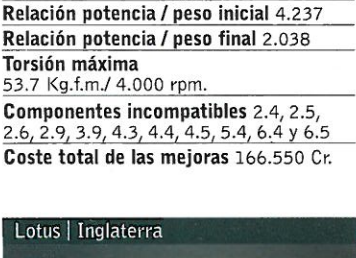
Precio de venta 780.000 Cr.
Obtenido en Resistencia - Reto Mistral 78 vueltas.
Valor 195.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 526 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 880 BHP./7.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.614
Relación potencia / peso final 1.562
Torsión máxima 65.5 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 2, 3.1al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4.5, 4.6, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 141.100 Cr.

Jaguar | Inglaterra



XKR Coupe

Precio de venta 104.890 Cr.
Obtenido en —
Valor 26.222 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 387 BHP./6.700 rpm.
Potencia final 684 BHP./6.700 rpm.
Aspiración SuperChasger
Relación potencia / peso inicial 4.237
Relación potencia / peso final 2.038
Torsión máxima 53.7 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.9, 4.3, 4.4, 4.5, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 166.550 Cr.



Lister | Inglaterra



Storm V12 Race Car

Precio de venta 1.198.000 Cr.
Obtenido en Resistencia - Trial Mountain.
Valor 299.500 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 605 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 927 BHP./6.300 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.376
Relación potencia / peso final 1.551
Torsión máxima 80.4 Kg.f.m./ 3.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Lotus | Inglaterra



Esprit Sport 350

Precio de venta 113.540 Cr.
Obtenido en —
Valor 28.385 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 359 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 1.056 BHP.7.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.621
Relación potencia / peso final 1.046
Torsión máxima 40.8 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 3.9, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 208.050 Cr.

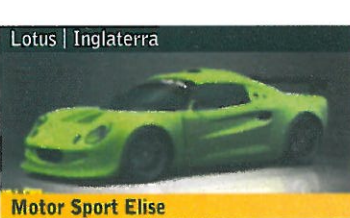
Lotus | Inglaterra



Elise 190

Precio de venta 58.530 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato coches europeos. Liga Profesional - Trofeo Elise.
Valor 14.632 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 196 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 289 BHP./7200 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.526
Relación potencia / peso final 2.062
Torsión máxima 19.5 Kg.f.m./ 5000 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.2 al 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 118.350 Cr.

Lotus | Inglaterra



Motor Sport Elise

Precio de venta 100.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 25.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 205 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 353 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.414
Relación potencia / peso final 1.764
Torsión máxima 20.0 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 4.3 al 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 133.800 Cr.

Lotus | Inglaterra

Esprit V8 SE

Precio de venta 106.000 Cr.
Obtenido en —
Valor 26.500 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 359 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 1.056 BHP./7.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.844
Relación potencia / peso final 1.110
Torsión máxima 40.8 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 3.7, 3.9, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 208.050 Cr.

TVR | Inglaterra

Tuscan Speed 6

Precio de venta 80.780 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Trofeo del Emblema Rojo.
Valor 20.195 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 368 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 655 BHP./7.600 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.989
Relación potencia / peso final 1.494
Torsión máxima 42.7 Kg.f.m./ 5.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 203.500 Cr.

TVR | Inglaterra



Speed 12

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Trofeo del Emblema Rojo.
Valor 200.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 838 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 1.070 BHP./7.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.217
Relación potencia / peso final 0.847
Torsión máxima 92.6 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5 al 2.10, 3.1 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 83.800 Cr.

TVR | Inglaterra



Griffith 500

Precio de venta 62.410 Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Trofeo del Emblema Rojo.
Valor 15.602 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 347 BHP./5.500 rpm.
Potencia final 621 BHP./6.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.054
Relación potencia / peso final 1.518
Torsión máxima 48.6 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.8, 3.9, 4, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 203.050 Cr.

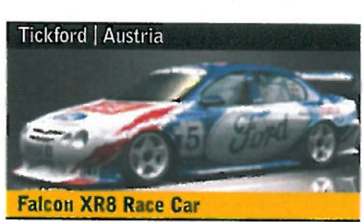
Gillet | Bélgica



Vertigo Race Car

Precio de venta 1.200.000 Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Campeonato de coches europeos. Resistencia- Pasaje al Coliseum.
Valor 300.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 426 BHP./8.500 rpm.
Potencia final 738 BHP./8.800 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 1.884
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 45.0 Kg.f.m./ 6.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.6 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 14.000 Cr.

Tickford | Austria



Falcon XR8 Race Car

Precio de venta 1.500.000 Cr.
Obtenido en Reto Super Speedway 150 millas.
Valor 375.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 611 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 925 BHP./8.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 2.209
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 63.7 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.2, 2.4, 2.7 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4 y 6
Coste total de las mejoras 85.000 Cr.

Mine´s | Fuera de Concesionario



Lancer Evolution VI GSR(J)

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Carreras para coches Turbo Sport.
Valor 30.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 414 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 514 BHP./7.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.922
Relación potencia / peso final 2.000
Torsión máxima 41.8 Kg.f.m./ 5000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 4.2 al 4.6, 6.2, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 67.000 Cr.

Mine´s | Fuera de Concesionario



Skyline GT-R N1 V Spec (R34 J)



Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Las estrellas de GT. Resistencia - Trial Mountain.
Valor 50.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 621 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 735 BHP./7.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 2.157
Relación potencia / peso final 1.823
Torsión máxima 62.0 Kg.f.m./ 5.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.8, 4.2 al 4.6, 6.1, 6.2, 6.3 y 6.4
Coste total de las mejoras 44.000 Cr.

Mini | Fuera de Concesionario



Cooper 1.3i

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Principiante - Copa "K" Ultraligeros. Liga Amateur - Campeonato coches americanos.
Valor 4.207 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 84 BHP./6.000 rpm.
Potencia final 178 BHP./6.500 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 11.250
Relación potencia / peso final 3.595
Torsión máxima 9.8 Kg.f.m./ 4.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.5, 2.6, 3.7, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 129.500 Cr.

Nismo | Fuera de Concesionario

400R(J)

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Carrera del Emblema Rojo.
Valor 30.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 414 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 842 BHP./4.500 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.743
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 49.3 Kg.f.m./ 4.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.1, 2.4, 2.5 al 2.9, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 4.5 y 6.4
Coste total de las mejoras 202.000 Cr.

Nismo | Fuera de Concesionario



Skyline GT-R S-Tune (R32 J)

Precio de venta ——- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Las estrellas de *GT*. Liga Amateur - Copa de vehículos de los años 80´.
Valor 25.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 423 BHP./7.200 rpm.
Potencia final 872 BHP./8.100 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.546
Relación potencia / peso final 1.462
Torsión máxima 45.4 Kg.f.m./ 5.200 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 3.1, 3.4, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 166.450 Cr.

Nismo | Fuera de Concesionario



GT-R LM Road Car (R33 J)

Precio de venta ——— Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Reto TT. Resistencia - Reto Seattle 100 millas.
Valor 75.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 316 BHP./7.000 rpm.
Potencia final 631 BHP./7.700 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 5.000
Relación potencia / peso final 2.128
Torsión máxima 39.2 Kg.f.m./ 7.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.2, 1.4, 2.1, 2.4 al 2.9, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 3.9, 4.5, 5.4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 186.700 Cr.


Nismo | Fuera de Concesionario

Skyline GT-R Tune (R34 J)

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Amateur- Las estrellas de GT.
Valor 25.000 Cr.
Tracción 4WD
Potencia inicial 474 BHP./7.200 rpm.
Potencia final 920 BHP./7.300 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 3.291
Relación potencia / peso final 1.441
Torsión máxima 50.0 Kg.f.m./ 5.200 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 3.1, 3.4, 4.4 y 6.4
Coste total de las mejoras 175.450 Cr.


Spoon | Fuera de Concesionario

Civic Type-R (J)

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga profesional- Reto TD.
Valor 25.000 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 225 BHP./9.500 rpm.
Potencia final 336 BHP./9.900 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.644
Relación potencia / peso final 2.440
Torsión máxima 16.8 Kg.f.m./ 9.500 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.1, 2.6, 2.9, 3.1, 3.7, 4 y 6
Coste total de las mejoras 87.350 Cr.


Spoon | Fuera de Concesionario

S2000 (J)

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Competición Type-R.
Valor 30.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 284 BHP./9.000 rpm.
Potencia final 444 BHP./9.400 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.873
Relación potencia / peso final 2.477
Torsión máxima 23.0 Kg.f.m./ 8.000 rpm.
Componentes incompatibles 2.6, 2.9, 3.9, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 68.050 Cr.


Spoon | Fuera de Concesionario

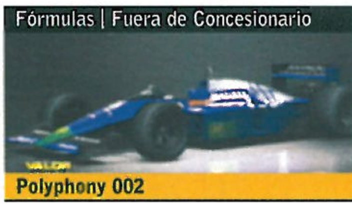
S2000 Race Car (J)

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Competición Barras y Estrellas.
Resistencia - Gran Valley Speedway.
Valor 50.000 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 284 BHP./9.000 rpm.
Potencia final 355 BHP./9.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 3.697
Relación potencia / peso final —
Torsión máxima 22.5 Kg.f.m./ 9.000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 1.4, 2.1, 2.2, 2.5 al 2.10, 3.1, 3.2, 3.4 al 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 4, 5.4 y 6
Coste total de las mejoras 25.200 Cr.


Fórmulas | Fuera de Concesionario

Polyphony 001

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Profesional: Campeonato
Coches de Ensueño - Campeonato Fórmula *GT*- Capo Polyphony Digital. Resistencia: Grand Valley Speedway - Seattle 100 millas - Laguna Seca Raceway 200 Km- Trial Mountain- Tokio Route 246: Akasaka - Super Speedway 150 Millas. Completado Resistencia. Completado 100%.
Resistencia - Grand Valley Speedway.
Valor 875.000 Cr.
Tracción MR
Potencia inicial 829 BHP./14.000 rpm.
Potencia final 829 BHP./14.000 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 0.651
Relación potencia / peso final 0.651
Torsión máxima 44.7 Kg.f.m./ 12.500 rpm.
Componentes incompatibles No modificable
Coste total de las mejoras 0 Cr.


Fórmulas | Fuera de Concesionario

Polyphony 002

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Profesional: Campeonato
Fórmula GT - Copa Polyphony Digital. Resistencia - Pasaje al Coliseum - Roadster- Special Stage Route 11 - Reto Mistral 78
vueltas. Completado Liga Profesional. Completado todas las carreras de GT.
Valor 300.000 Cr
Tracción MR
Potencia inicial 829 BHP./12.000 rpm.
Potencia final 829 BHP./12.000 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 0.651
Relación potencia / peso final 0.651
Torsión máxima 51.3 Kg.f.m./ 10.500 rpm.
Componentes incompatibles No modificable
Coste total de las mejoras 0 Cr.


TRD | Fuera de Concesionario

Celica TRD Sport M (J)

Precio de venta ----- Cr.
Obtenido en Liga Amateur - Reto TD.
Valor 6.375 Cr.
Tracción FF
Potencia inicial 207 BHP./7.500 rpm.
Potencia final 425 BHP./8.100 rpm.
Aspiración NA
Relación potencia / peso inicial 5.507
Relación potencia / peso final 2.385
Torsión máxima 19.7 Kg.f.m./ 6.500 rpm.
Componentes incompatibles 2.9, 3.7, 4, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 178.000 Cr.


Tom's | Fuera de Concesionario

X540 Chaser(J)

Precio de venta ---- Cr.
Obtenido en Liga Profesional - Campeonato Altezza.
Valor 16.250 Cr.
Tracción FR
Potencia inicial 331 BHP./6.500 rpm.
Potencia final 845 BHP./6600 rpm.
Aspiración Turbo
Relación potencia / peso inicial 4.501
Relación potencia / peso final 1.498
Torsión máxima 43.3 Kg.f.m./ 3000 rpm.
Componentes incompatibles 1.1, 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 6.4 y 6.5
Coste total de las mejoras 199.550 Cr.



Los secretos de GT3

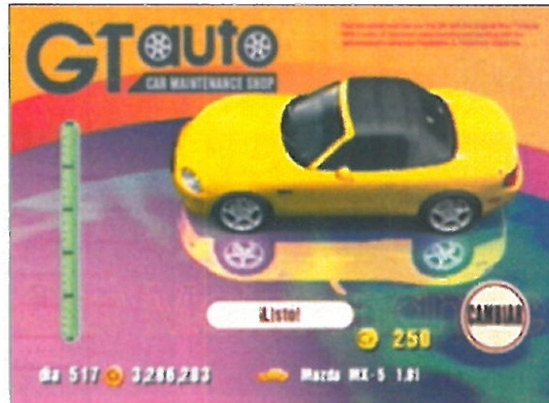
Aunque el tema principal de *GT3* sea la simulación de las carreras de coches, podrás disfrutar de algunas curiosidades que te ofrece este inagotable título. Podrás hacer multitud de cosas, como darte una vuelta por las calles que rodean el circuito de Seattle o conseguir que tu coche alcance más de 600 Km./h. Los más detallistas, podrán elegir las llantas que más les gusten y hacerle un lavado a su coche para que reluzca intensamente.

TRUCOS Y ESTRATEGIAS

A continuación, tienes una serie de trucos y estrategias con las que podrás disfrutar al máximo todas las horas de juego. Gracias a este apartado, podrás conseguir los cuatro coches que sortean en los Campeonatos sin tener que disputarlos cuatro veces o aumentar la potencia con un simple cambio de aceite, entre otras muchas cosas.

1 Más potencia a muy bajo precio





Para obtener entre 20 y 50 C.V. de potencia adicionales cuando compres un coche del concesionario, sólo debes tener 250 Cr. en tu bolsillo. Con estos pocos créditos, ve directamente a GT Auto y, aunque veas que el aceite del motor está en perfecto estado, cámbiaselo y ¡voila!

Por supuesto, a medida que compitas, el aceite irá perdiendo sus cualidades y oscureciéndose, haciendo que tu coche pierda potencia. Para recuperarla, acude al cambio de aceite regularmente, con eso será suficiente. Luego dirás que no te ayudamos, ¿eh?

2 Accede al nivel "Profesional" en el modo Arcade

Si eres un monstruo al volante y el nivel difícil del modo Arcade te parece demasiado fácil, pulsa L1 y R1 en la pantalla de elección de dificultad para que aparezca el nivel Profesional. Cómo es lógico, en este nivel el juego será bastante más difícil, pero si aún te resulta fácil... hazte la pruebas para piloto profesional de F1.





3 Hazte con el mejor coche de los sorteados en todos los Campeonatos

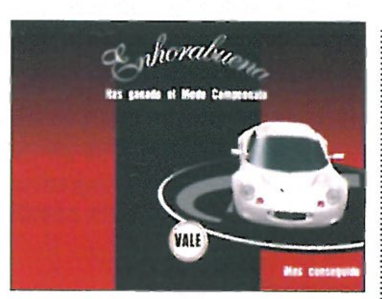
Al ganar cualquier Campeonato de las distintas Ligas, conseguirás un modelo al azar de entre los cuatro que giran en la pantalla. Si quieres alguno de ellos en particular, sigue al dedillo cada uno de los siguientes pasos:

1. Al finalizar la penúltima carrera del Campeonato, has de aventajar a tus rivales en 11 puntos en la clasificación general, al menos al segundo.

2. Salva la partida en la Memory Card antes de acceder a la última prueba del Campeonato.

3. Sáltate la carrera para ganarla directamente y serás gratificado con uno de los cuatro coches posibles.

4. Si el coche de bonificación no es el que tú deseas, no salves. Carga la partida que has guardado antes y vuelve a repetir el paso anterior.



La suerte será la que decida cuál es el coche que conseguirás al terminar los Campeonatos.

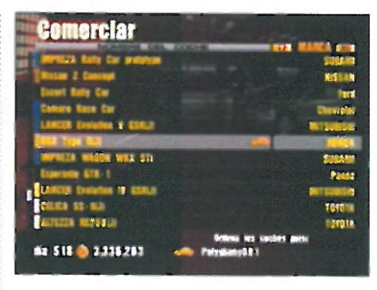


No se te olvide salvar en la penúltima carrera para poder obtener otro coche de bonificación.

4 Consigue todos los coches que sortean en los Campeonatos









Para poder hacer este truco has de poseer muchísimos créditos (un millón como mínimo) y dos Tarjetas de Memoria.

Si cumples estos dos requisitos, sigue al pie de la letra nuestras instrucciones y conseguirás los cuatro coches que sortean en los Campeonatos, corriéndolos tan sólo una vez:

1. Llega a la penúltima carrera del Campeonato con 11 puntos de ventaja sobre el segundo clasificado y salva la partida en la Tarjeta de Memoria 1.

2. Sáltate la última carrera y obten el primer coche de bonificación.

3. Salva la partida en la Tarjeta de Memoria 2.

4. Carga la partida de la Tarjeta de Memoria 1 y repite la operación del punto 2.

5. Ahora ve a la opción Comerciar, carga la Tarjeta de Memoria 2 y compra el primer coche que conseguiste

6. Salva los datos en la Tarjeta de Memoria 2.

7. Vuelve a cargar la partida de la Tarjeta de Memoria 1 para conseguir otro coche (ya sabes, como en el punto 2, es fácil).

8. Compra en la opción Comerciar los dos coches que tienes en la Tarjeta de Memoria 2 y vuelve a salvar la partida en la misma tarjeta.

9. Repite la operación con el último coche para conseguir de esta forma los cuatro coches del Campeonato.

5 Consigue mucho dinero para tu cuenta de una forma rápida y fácil

La manera más fácil y rápida de conseguir dinero es en el Campeonato Europeo de la Liga Amateur. Tan sólo consta de 5 carreras de 3 vueltas cada una, por lo que no tardarás mucho en completarlo. Por cada una de las carreras serás recompensado con 7.500 Cr. y si ganas el Campeonato, conseguirás una bonificación extra de 30.000 Cr., además de conseguir también el Gillet Vertigo, el cual podrás vender por 300.000 Cr.

En total, puedes conseguir 367.500 Cr. en unos pocos minutos.



El Campeonato Europeo de la Liga Amateur es una buena opción para ganar mucho dinero.



Una bonita copa y un montón de créditos serán la recompensa por ganar las carreras.

CURIOSIDADES

Para exprimir aún más este interminable título, podrás disfrutar viendo cómo tu coche despega del asfalto al conseguir una velocidad increíble o darte un paseo por las calles adyacentes del circuito de Seattle. Además, podrás lavar tu coche para que esté tan brillante como el primer día o ponerle unas llantas para mejorar su estética.

1 Preparados para despegar

Aunque lo de hacer caballitos sea algo clásico en el mundo de las motos, hacerlo con un coche no es algo que se vea todos los días. Para ello, **coge el Suzuki Escudo Pikes Peak Versión y optimiza su motor con todas las fases del turbo para así obtener más de 1.700 C.V. de potencia. Luego necesitas una buena recta como la del Test Circuit**, aunque cualquier otro circuito también puede servir.

Finalmente, entra en la opción de Configuración y realiza los siguientes ajustes:

Relación de carga: nivel mínimo.
Ajuste de altura: nivel mínimo.
Amortiguador (expansión): nivel máximo.
Amortiguador (contracción): nivel mínimo.
Ángulo de caída: nivel 0.
Ángulo de paso: nivel -2 en ruedas delanteras y +2 para las ruedas traseras.
Estabilizador: nivel 7 para ruedas delanteras y nivel 1 para ruedas traseras.
Relación de transmisión: nivel 48.
Potencia en baja: nivel mínimo en alerón delantero y nivel máximo en alerón trasero.
Sistema activo de estabilidad: nivel 0.
Sistema de Control de Tracción: nivel 0.

Además de hacer que tu coche se despegue del asfalto, podrás alcanzar una velocidad increíble superior a los 600 Km./H. Ve a la prueba de velocidad máxima y no dejes de acelerar. Aunque veas que no puedes girar en la primera curva, aguanta para conseguir que tu coche se despegue del asfalto.



El Suzuki Escudo es el coche más potente de *GT3*.



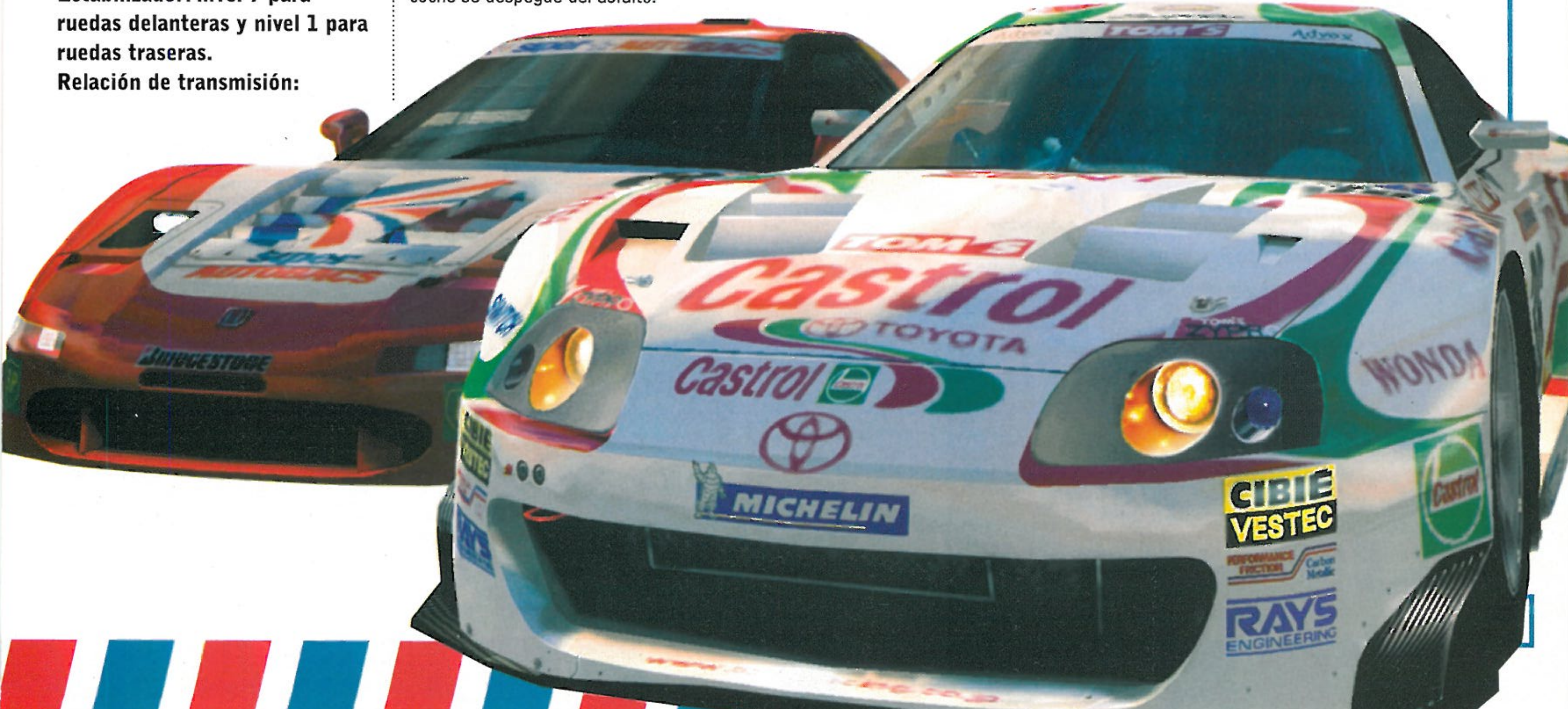
A partir de 350 Km./H. el coche empezará a despegar.



También alcanzarás una velocidad increíble.



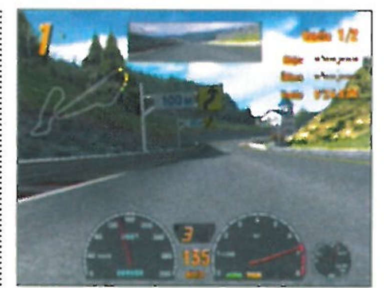
Llegará un momento en que tu coche prácticamente se despegará de la carretera.



2 Controla el cambio de marchas en el modo automático

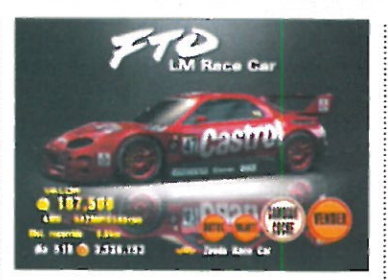
Aunque corras con cambio automático, has de saber que es posible mantener un cierto control sobre el desarrollo de las marchas. Consiste en impedir que la caja de cambios engrane una marcha mayor o menor a la que llevas hasta que tú lo desees. Para ello, **mantén pulsado R2 o L2 durante la conducción** y verás como el motor permanece en esa marcha hasta que los sueltes. Ten mucho cuidado y no abuses de esta opción, ya que un mal uso provocará que el coche no rinda al 100% y tus resultados se vean perjudicados. Tan sólo has de emplearlo cuando quieras que el coche mantenga una velocidad constante en una zona determinada del circuito.





3 Los mejores coches de GT3









Cada uno de los más de 170 coches que posee *GT3* posee unas determinadas características que los harán recomendables para un tipo de competición en particular. Para saber cuál es el coche más adecuado en cada ocasión, aquí tienes una lista con los mejores modelos de cada clase, que no siempre serán los más potentes, ya que, recuerda, "la potencia sin control no sirve de nada":

1. El mejor coche para empezar: Toyota Sprinter Trueno GT ARX.
2. El mejor de TT: Chrysler Viper GTS-R Team Oreca.
3. El mejor de TD: Citroen Xsara Rally Car.
4. El mejor de 4X4: Mitsubishi FTO LM Race Car.
5. El mejor de MC: Mazda 787B.
6. El mejor sin modificar: Jaguar XJ220 Road Car.
7. El mejor coche de rally: Subaru Impreza Rally Car Prototype.
8. El más potente del juego: Suzuki Escudo Piek Versión.
9. El mejor coche de todos: Formula Polyphony 001.

4 Las llantas más molonas

Cuando tengas 500 Cr. de sobra y quieras mejorar la estética de los coches que más utilizas para competir, ve al GT Auto para "maquearlos" un poco. Aquí tienes unas cuantas sugerencias de parte del equipo de la revista, y recuerda, es importante que el coche por dentro sea perfecto, pero por fuera tampoco hay que descuidarlo.



Nissan Skyline GT-R VSpec II (R32,J)



Mazda MX-5 1.8i.



Mitsubishi Lancer Evolution VI RS (J)



Toyota Yaris Euro Edition (J)



Gillet Vertigo Race Car



RUF 3400S



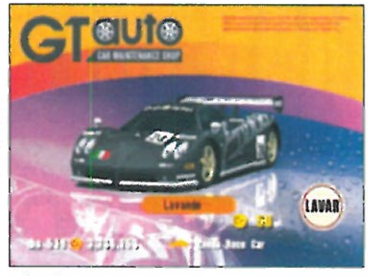
Mazda 787B

5 El lavado del coche

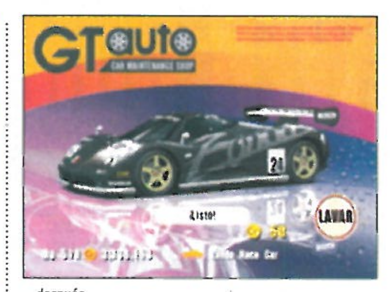
Por el módico precio de 50 Cr. podrás conseguir que tu coche brille como ese primer día en el que lo sacaste del concesionario.
Para ello ve a GT Auto y entra en "lavado automático". La diferencia tras un poco de agua y jabón, como puedes ver, es más que notable. No tiene ninguna utilidad, pero también mola.



Antes...



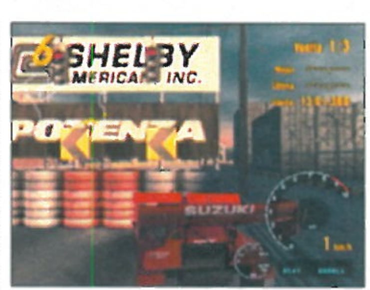
...durante...



...después.

6 Un paseo por Seattle

Sí, sí, has leído bien. Para acceder a las calles de Seattle que rodean el circuito y darte un tranquilo paseito, sólo tienes que seguir los siguientes pasos:
1- Pilota un coche muy potente, de esos que son capaces de coger más de 300 Km/h. en pocos metros, como el Suzuki Escudo, el Mazda 787B o un Formula Polyphony.
2- Sitúate al final de la recta de meta del circuito en cuestión.
3- Corre en dirección opuesta y pisa el acelerador a fondo hasta superar los 300 Km./h. antes de empotrarte con los neumáticos que hay al final de la recta.
4- Para poder atravesarlos y llegar a la zona de la que hablamos, deberás impactar justo en el pequeño hueco que hay entre el guardarraíles y los neumáticos.



Arrímate al guardarraíl derecho de la carretera para colarte por el hueco que hay allí.



Si recorres la ciudad, podrás colarte en el estadio y conducir por los raíles del tren.

EL VOLANTE

Si quieres aprovechar al máximo las sensaciones que ofrece *GT3*, no dudes en hacerte con el volante oficial de Gran Turismo 3 A-Spec, diseñado y fabricado por Logictech. El realismo que creará la resistencia al giro será fascinante.

Todos los que quieran aprovechar al máximo las sensaciones que ofrece *GT3* no tendrán más remedio que hacerse con el volante que Sony ha lanzado en un pack junto al juego. Un periférico fabricado por Logictech, especialmente diseñado y calibrado para el título de Polyphony que es una "pasada".

Diseño y eficacia unidos

Para empezar, tanto el volante como los pedales cuentan con un diseño excelente. Todos los botones se han situado en una buena posición para no tener que forzar demasiado los dedos mientras circulamos a más de 300 km/h. Detrás del volante encontrarás las palancas encargadas del cambio de marchas, al más puro estilo F-1, que, cómo no, poseen un tacto envidiable. El tema de los pedales no podría haber sido resuelto con mayor acierto. La separación entre el acelerador y el freno y la dureza del recorrido son excelentes, a lo que hay que sumar el estupendo agarre de los mismos al suelo y que evitará el tener que estar siempre pendientes de nuestros pies. Por supuesto, el funcionamiento del volante y de los pedales es totalmente analógico, a lo que hay que sumar una sensibilidad y ángulo de giro envidiable.

Force Feedback: la novedad

Pero... ¿qué es lo que tiene de particular que hace que sea mejor que el resto? Dos palabras: Force Feedback. Con ese nombre se conoce al uso de motores internos en el eje del volante que provocan unas serie de efectos nunca vistos en el mundo de las consolas. Gracias a ellos, al tomar una curva a gran velocidad podremos sentir como el volante ejerce una fuerza en sentido contrario, tal como pasaría a los mandos de un coche real. Un efecto que hay que probar para comprobar lo que puede aumentar el realismo del juego. Sólo tiene una pega: Debido a la conexión USB de la consola, no es compatible con ninguno de los juegos de coches disponibles hasta ahora, tanto en PS2 como en PSone.



Conducir en *GT3* con el volante oficial es una auténtica pasada.

CRAZY TAXI

Ser el mejor taxista del planeta no es cosa fácil ni se consigue de la noche a la mañana. Habilidad con el volante, nervios de acero, un conocimiento profundo de la ciudad y todos sus recovecos y ganas de darle palique al cliente mientras conduces son imprescindibles. Para conseguirlo, sigue los consejos de esta guía.

Antes de empezar la carrera

ANTES DE EMPEZAR A CORRER...

Todos **los clientes** que verás a lo largo de la ciudad **están delimitados por un círculo de un determinado color en el suelo**, y sobre sus cabezas tienen una moneda del mismo color. **Cada color se corresponde con la distancia a la que está el destino del cliente y el dinero que obtendrás por llevarle hasta ese destino**. La rapidez con la que hagas el viaje es aún más determinante que la distancia a recorrer. Cuanto más rápido atiendas a los clientes, más dinero obtendrás por ello y más segundos de tiempo te quedarán. Además, puedes conseguir más dinero si durante el trayecto realizas diferentes combos con los que impresionar a tu cliente. Esquivar el tráfico por los pelos te otorgará dinero, y ejecutar derrapes o maniobras especialmente arriesgadas. ¡No temas, que sólo es un juego!

Clientes en Rojo

Es el viaje más corto de todos. Normalmente, dos calles más abajo, a la vuelta de la manzana, etc. No recibirás mucho dinero, pero ganarás algo de tiempo.



Clientes en Naranja

Recorridos también cortos, pero no tanto como los de los clientes en rojo. La cantidad de tiempo y dinero que obtendrás es algo mayor.

Clientes en Amarillo

Un **trayecto mediano** por el que obtendrás algo más de dinero, pero en el que deberás buscar algún atajo para que la inversión de tus preciados segundos merezca la pena.

Clientes en Verde Claro

Si vas muy rápido, podrías confundirlos con los clientes en amarillo. En cualquier caso, ya sabes: **más distancia, más dinero, más dificultad**.

Clientes en Verde

Las carreras de los clientes en verde **son las más largas de todas**, claro. Normalmente, estos clientes se dirigen a la otra punta de la zona de la ciudad en la que te encuentras, o incluso al principio de la zona siguiente. La recompensa, claro está, será excelente.



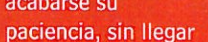




Cuando el cliente siempre tiene la razón

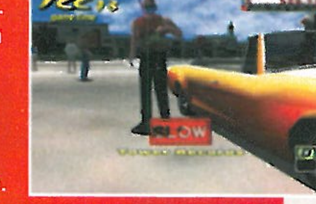
Al llegar al destino al que se dirige un cliente, obtienes una "puntuación" según lo bien que lo hayas hecho. Además del indicador de tiempo de lo que te queda en total, cada cliente tiene una cuenta atrás propia. Los mensajes que verás al final de cada carrera y su significado son:

BAD (Mal)



No has podido llegar al destino en el tiempo fijado, porque la cuenta atrás del cliente ha llegado a cero. Al acabarse su paciencia, sin llegar al lugar indicado, tu pasajero habrá saltado del taxi en marcha completamente indignado. No obtendrás ninguna recompensa, claro. Hay clientes muy nerviosos...

SLOW (Lento)



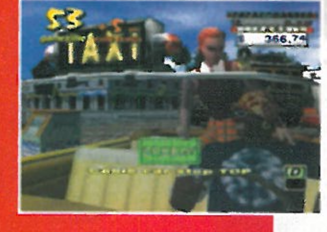
Tarde, pero seguro. El cliente estará un poco enfadado contigo por lo mucho que has tardado, y te pagará una miseria. Sin embargo, tu principal problema será la enorme inversión de tiempo para esa carrera. A ver cómo recuperas los segundos perdidos...

NORMAL (Normal)



¡Bien! Has tardado más o menos lo que el cliente esperaba. Obtendrás el dinero que corresponda a la carrera y, además, dos segundos de bonificación. ¡Dos segundos son mucho, en un juego como éste!

SPEEDY (Rápido)



Habrás llegado tan rápido que ni siquiera el cliente se lo podrá creer. Obtendrás cinco segundos de bonificación, un montón de dinero y, encima, una frase amable por parte del cliente. ¿Ves? No todos son tan desagradecidos.

Crazy movimientos

Si pensabas que éste era uno de esos juegos de carreras aburridos en los que sólo puedes acelerar y frenar, estás muy equivocado. Los coches de *Crazy Taxi* son capaces de realizar auténticas acrobacias.

1 Crazy Dash (Turbo)

Es uno de los movimientos más utilizados, y deberás dominarlo desde el principio si no quieres que las partidas se te acaben en un santiamén. **Se trata de presionar a la vez el botón de acelerar (R2) y el de "conducir hacia delante" (●).**

Tu taxi saldrá disparado en un pequeño turbo y el Dual Shock vibrará levemente. Si no te sale, insiste. Y si te sale, puedes mantener la velocidad sin chocar contra nada tanto tiempo como puedas (o seguir haciendo turbos para arañar unas décimas al reloj).



2 Crazy Drift (Derrape)

Derrapar es un placer en *Crazy Taxi*, pero para hacerlo deberás llevar cierta velocidad, o realizar un Crazy Dash para que te salga bien. ¿Y cómo se hace un derrape? Presta atención, porque es algo complicado y ofrece pequeñas variaciones. **Cuando cojas velocidad, o hayas realizado antes un Crazy Dash, presiona: "Reverse" (atrás, ✖) e inmediatamente "Drive" (conducir hacia delante, ●) mientras giras.** Complicado, ¿eh? Pues atención, porque todavía hay más: ve al apartado Crazy Drift Stop para saber cómo parar con un derrape...



3 Crazy Stop (Parada)

Uno de los problemas en *Crazy Taxi* es que, al parar junto a un cliente, te pasas de largo. Quedas fuera del círculo que delimita al cliente y éste no monta en el coche. Tienes que dar marcha atrás, frenar... Para evitarlo, frena con **L2** a la vez que pulsas "Reverse" (**✖**). Vuelve a a pulsar ● mientras monta el cliente, para conducir hacia delante después...



4 Crazy Through (Adelantamiento)

Si llevas velocidad y esquivas el tráfico por los pelos, obtendrás dinero. Estos adelantamientos son maniobras peligrosas, claro, pero te forrarás con ellos. Y tu cliente se quedará impresionado, incluso te dará la mano por lo bien que se lo está pasando...

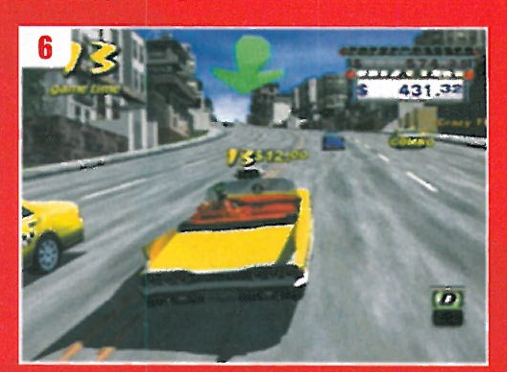
5 Crazy Drift Jump (Derrape con salto)

Si eres capaz de ejecutar un Crazy Dash para encararte a una rampa y, mientras subes, ejecutar un Crazy Drift, darás un enorme salto. No es muy útil, pero te encantará.



6 Crazy Drift Stop (Derrape con parada)

Para derrapar como es debido con un Crazy Drift, al soltar ✖ y pulsar ●, lo mejor es que mantengas ● para alargar el derrape. Si mantienes ● y **L2**, el coche resbalará durante mucho rato con las ruedas bloqueadas e incluso podrá dar varias vueltas sobre sí mismo. Si quieres que el derrape sea más breve, para parar antes el coche, suelta ● y pulsa intermitentemente **L2** para que los frenos actúen como si fueran un ABS. **Deberás dominar todas las técnicas posibles del Crazy Drift y el Crazy Drift Stop para superar con éxito algunas de las pruebas del modo Crazy Box**... En teoría, un Crazy Drift Stop es un simple Crazy Drift con el freno pulsado, pero hay muchas formas de hacerlo.



7 Limit Cut (Velocidad punta)

Tras hacer un Crazy Dash, si mantienes pulsados **R2** y ●, el coche seguirá a todo gas mientras no choques con nada. Para ir más rápido, aunque no mucho, pulsa a la vez los botones de "Drive" (●), Acelerador (**R2**) y **R1**. El turbo será algo más potente y la velocidad también será mayor.

Crazy Box paso a paso

El modo Crazy Box está para que aprendas a ejecutar los diferentes movimientos de tu coche, según lo requieran las circunstancias del juego. ¿Te crees preparado para superar todas las pruebas de este modo de juego con nuestra ayuda? ¡¡Tú te lo has buscado!!

Los modos Arcade y Original, se basan más en la improvisación y los reflejos que en los consejos útiles. Sin embargo, para los dos modos se hace imprescindible la misma cosa: controlar adecuadamente el coche en cada situación. Y claro, para eso está el modo Crazy Box, para que puedas "cogerle el puntillo" a tu taxi y sepas exactamente de lo que es capaz. Ten en cuenta que para superar con éxito las distintas pruebas del juego, dependerás de tu modo de conducir y, sobre todo, de tu vehículo. Piensa que este modo de juego tiene más pruebas de las que se ven a simple vista. En su debido momento te indicaremos cómo y cuándo se desbloquean las pruebas especiales. ¿Listo? Pues abróchate el cinturón, que empezamos.

1-1 Crazy Jump

Un salto de 150 m. al final de la rampa. Será fácil si utilizas un Crazy Dash durante la bajada.



1-2 Crazy Flag

Comienzas de espaldas a la bandera, y se trata de hacer un Crazy Drift lo más rápido posible. ¡Sólo tienes 20 segundos para dar la vuelta y correr hacia ella! Rápidamente, haz un Crazy Dash; después, aprieta "Reverse" y seguidamente "Drive" y **L2** para ir rápido hacia la bandera y golpearla. De todas formas, con un Limit Cut te sobrará tiempo.



1-3 Crazy Balloons

Golpea a los 20 globos antes de que se acabe el tiempo límite de 45 segundos. Nuestro consejo es que abuses del Crazy Dash y del Crazy Drift si tienes que darte la vuelta rápidamente. Asegúrate de romper los globos cuando los golpees, ya que con el empujón puede que solo los alejes.



1-S Crazy Bowling Rule

¡Esta prueba es una de las más difíciles! **Debes tirar todos los bolos (70) antes de que se te acaben los 30 segundos.** Deberás conseguir 7 strikes con los siete grupos de bolos (no te dará tiempo para volver y tirar los que te falten si no consigues algún strike). **El secreto es tirar cada grupo de bolos con un Crazy Drift**, cada vez en el sentido en que esté el siguiente grupo de bolos que tirar. Empieza haciendo un Crazy Drift a la derecha, luego uno a la izquierda, luego uno a la derecha... Las flechas del suelo te ayudarán. ¡Suerte!



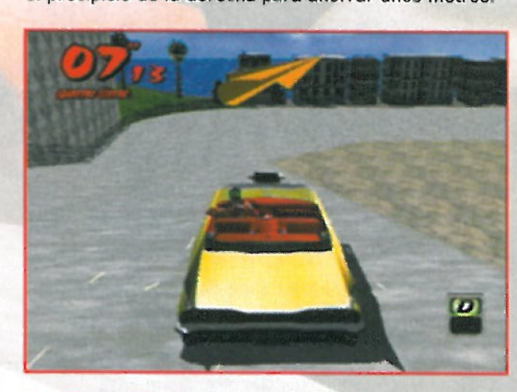
2-1 Crazy Drift

Utiliza el Crazy Drift para realizar con tu taxi al menos 15 derrapes en 30 segundos. Utiliza el Crazy Dash para recuperar velocidad tras un derrape. Intenta mantenerte en el asfalto, porque la hierba hará que frenes. Lo mejor es tomar velocidad, girar al hacer un Crazy Drift y mantener pulsados la dirección en que has girado, **L2**, **R2** y ●.



2-2 Crazy Turn

Recoge al cliente y llévalo a su destino en sólo ¡35 segundos! Lo de siempre: Crazy Dash para ir más rápido y tomar las curvas como un loco. La mejor forma de tomar estas curvas es soltar todos los botones y girar apretando **L2**. Cuando el coche esté casi encarado en la dirección correcta, haz un Crazy Dash. En el tramo final, en la cuesta abajo, lánzate por el precipicio de la derecha para ahorrar unos metros.



2-3 Crazy Bound

Tienes que llevar a otro cliente, pero ahora tendrás que saltar por las rampas para llegar a tu destino antes de 40 segundos. Si caes al agua, tendrás que volver a empezar. Puedes utilizar un Crazy Jump en las rampas, pero lo mejor para aumentar los giros es soltar el acelerador.



2-S Crazy Zigzag

Cuando hayas superado las tres pruebas anteriores, se desbloqueará la 2-S, como sucedió con la 1-S. Aquí, tienes que llevar a tu cliente a su destino a través de un trayecto zigzagueante.

El mayor problema es que, si te caes al mar, tendrás que volver a empezar. No es muy difícil conseguirlo, ya que sólo las tres últimas curvas requieren de un Crazy Drift. La mejor solución para superar esta prueba con éxito: paciencia.

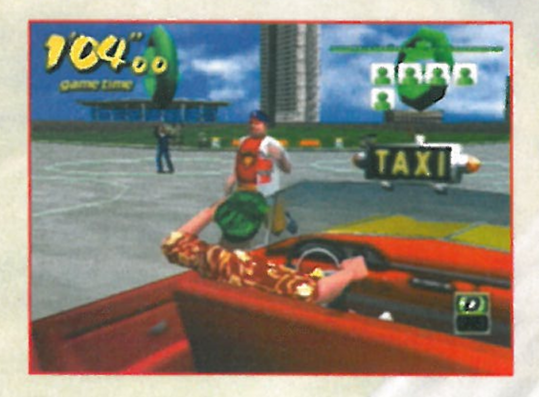
Si conduces con tranquilidad, te saldrá mucho mejor, ya lo verás. Y si no acabas de pillarle el truco a los Crazy Drift, prueba frenando sin pulsar el acelerador, para girar más rápido en las últimas curvas (en las tres primeras no te hará falta frenar, puedes ir todo el tiempo con un Limit Cut).



3-1 Crazy Rush

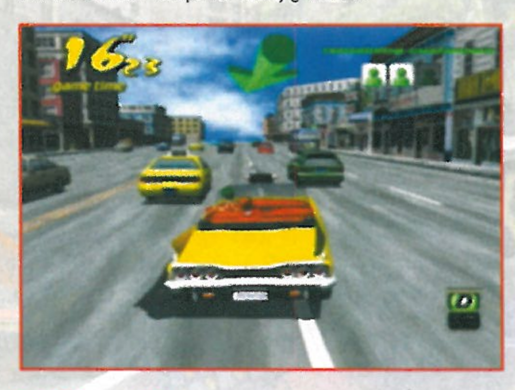
Recoge a todos a los clientes de uno en uno y llévalos a sus destinos en un tiempo límite de 1 minuto y 10 segundos.

¿Cuál es el secreto del éxito, en esta ocasión? Pues usar casi todo lo que has aprendido hasta ahora: un Crazy Stop al recoger a los clientes, y un Crazy Drift Stop en cada uno de los destinos. Cada cliente está más o menos en la misma dirección que su destino final, de modo que intenta siempre que puedas encarar el coche hacia donde corresponda cada vez que recojas a uno, para ahorrar de esta forma unas décimas de segundo que se harán muy importantes. Por supuesto, para cada carrera usa un Crazy Dash o un Limit Cut. No es tan difícil como parece. Y recuerda que, cuanto más cerca del cliente frenes, menos tardará éste en montar en el coche.



3-2 Crazy Jam

Lleva a tres personas a sus respectivos destinos a través de la ciudad. El mejor consejo es que intentes no chocar con ningún coche, porque eso te restaría mucho tiempo, claro. Utiliza Limit Cuts en cada carrera, avanza en línea recta si te es posible, para con Crazy Stops y, al dejar al primer cliente y recoger al segundo, usar un Crazy Drift Stop para encararte a la dirección por la que has venido y tardar menos en salir después. Fácil, ¿verdad?



3-3 Crazy Pole

Divertido y bastante fácil. Ahora, cada cliente te esperará junto a un poste, pero el área de destino de cada cual es muy pequeña. Así que, para recoger a cada uno, limítate a chocar de cara contra el poste para parar rápidamente. Después de que haya montado el cliente siguiente, da marcha atrás para girar y sal disparado hacia el destino. Lo ideal sería chocar contra cada poste haciendo un Crazy Drift Stop, pero es muy difícil parar justo en el área de destino y, además, haciéndolo "a la manera simple" es más rápido.



3-S Crazy Zigzag 2

Como en el 2-S, aquí el principal problema es la posibilidad de caerte al mar si no controlas la frenada. Cada zona de destino se encuentra justo al borde del agua, de modo que lo mejor es que utilices Crazy Stops (y no Crazy Drift Stops, excesivamente difíciles) para parar en cada zona. No temas empezar a frenar demasiado pronto, porque tendrás tiempo suficiente para hacerlo con prudencia.

Si llevas a todas las ancianitas a sus correspondientes destinos, te premiarán con un montón de besitos y bendiciones. Sé prudente y usa un Crazy Dash en cada recta para evitar sorpresas.

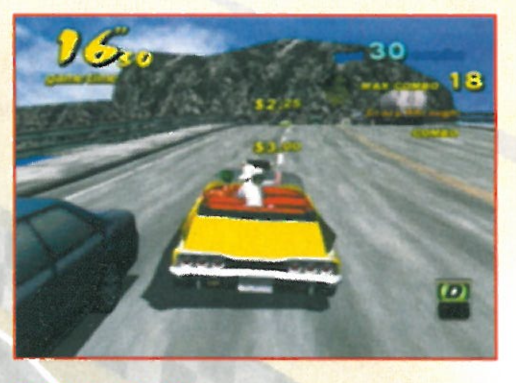


S-1 Crazy Through

Del mismo modo que el 1-S se desbloquea al completar las pruebas 1-1, 1-2 y 1-3, la prueba se habrá desbloqueado al completar las pruebas 1-1, 2-1 y 3-1. Y así, sucesivamente, las demás. Para desbloquear la última, la prueba S-S, tendrás que superar las 1-S, 2-S y 3-S, claro.

Ésta, la S-1, te obliga a ejecutar 30 combos Crazy Through en un minuto, ininterrumpidamente. Eso quiere decir que debes esquivar a 30 coches seguidos sin chocar ni una sola vez.

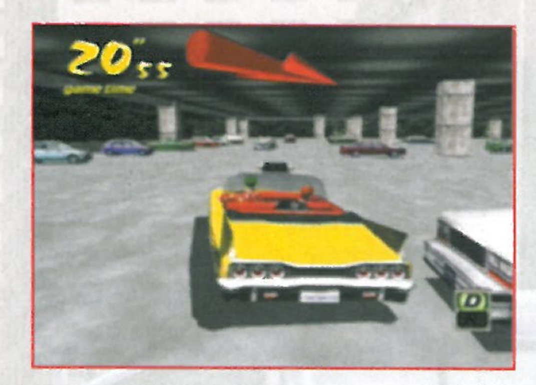
Si fallas una sola vez (es decir, si chocas), volverás a empezar a contar desde cero. No es tan difícil como podría parecer en un primer momento, es una cuestión de reflejos y paciencia. Si tienes dudas, salte al arcén. Mientras no choques contra el tráfico, puedes pegártela con las vallas exteriores tanto como sea necesario, para evitar a coches o camiones que te parezcan peligrosos. Si vas por el arcén, esquivando a los coches de un solo lado, no te costará demasiado sumar los 30 combos. ¡Ah, y cuidado con los taxis, que adelantan cuando menos te lo esperas, cambiado de carril sin señalizar! Dichosos taxistas...



S-2 Crazy Parking

Esta prueba es bastante fácil, aunque te cueste creerlo. Tu cliente desea llegar al tercer piso de un aparcamiento público, simplemente. Evita a los coches civiles si puedes, y avanza en la dirección de la flecha.

Al segundo o tercer intento, cuando más o menos te hayas aprendido el camino para llegar al destino del final de memoria, lo conseguirás sin problemas. Por supuesto, no dejes de usar el Crazy Dash en ningún momento, claro.



S-3 Crazy Party

¡Una auténtica locura! Tienes que recoger a 7 clientes que están esparcidos por el enorme escenario, sin la ayuda de flechas que te indiquen la dirección a seguir, y después llevarlos a través de un camino estrechísimo hasta su destino final. ¡Esta prueba es casi imposible de superar! Pero tranquilo, que estamos nosotros aquí para echarte una mano: primero, recoge a los dos clientes que hay en la terraza de arriba (desde donde comienzas, haz un Limit Cut para saltar por la rampa y, al llegar al otro lado, recoge a los tipos de la derecha y la izquierda). Después, baja por la derecha y recoge al de debajo, entre las cajas. Entonces, sube por la rampa larga y recta de la derecha, la de los bolos, para recoger al cuarto cliente arriba del todo. ¿Lo tienes? Entonces, déjate caer por la derecha y recoge al que hay en el suelo, usando las cabinas metálicas para parar el coche rápidamente. Sube entonces por la otra rampa en espiral, toma al sexto cliente, y déjate caer por la izquierda para que monte el último tipo, que está entre los coches aparcados. ¡Ya los tienes a todos! Toma impulso con un Limit Cut y sube por la rampa del principio, avanza todo recto y continúa por el camino hasta parar al final (con cuidado de no caerte, porque las curvas son traicioneras). Consejo: **si no tienes más de 20 segundos después de recoger al séptimo cliente, desiste.** El camino es muy largo...



S-S Crazy Attack

Si has superado las pruebas S-1, S-2 y S-3 (permítenos que, por una vez, dudemos de ti), podrás enfrentarte a la más dura de las pruebas del mundo mundial: la S-S. La prueba definitiva para demostrar todo lo que has aprendido... **¡Tienes que recorrer todo el circuito del modo Arcade en cuatro minutos!** No hace falta que te digamos que es necesario conducir mejor que la propia CPU, ¿no? Ejecuta un Limit Cut y manténlo tanto como puedas todo el tiempo (repítelo cada vez que choques con algo y pierdas velocidad). Los atajos y los Crazy Through son absolutamente necesarios, por supuesto. ¡Suerte!

La ciudad. Modo Original

Crazy Taxi cuenta con dos ciudades diferentes, una para cada modo de juego. En el modo Original, la ciudad es mucho más grande y tiene mil sitios diferentes que visitar. Aquí tienes el mapa completo y unos cuantos consejos que podrían serte útiles.





PIZZA HUT, LEVIS STORE... Aunque los nombres de varios edificios sean iguales en ambos modos, sus ubicaciones son diferentes. ¡No te despistes!



SI TE CAES AL MAR, no te preocupes: siempre hay una rampa en algún lado por la que podrás volver a la superficie. Además, por el mar evitarás algo de tráfico...



UTILIZA UN CRAZY DASH cuando atravieses el puente medio levantado que une la ciudad con el puerto. Así, alcanzarás la azotea del edificio de enfrente, donde podrás recoger a una encantadora viejecita.



LAS BOCAS DEL METRO que recorren la ciudad pueden usarse como rampas para alcanzar las azoteas cercanas y buscar clientes excéntricos.



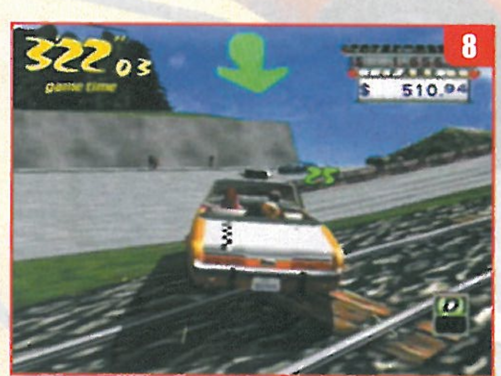
¿QUÉ HACER SI EL METRO SE RETRASA? ¡Pedir un taxi, por supuesto! Encontrarás a uno de esos clientes raritos esperando dentro del metro para que le lleves a la siguiente parada.



UTILIZA LAS ZONAS AJARDINADAS para ahorrar tiempo. Aunque en teoría no se puede pisar el césped... esa regla no es válida para taxistas virtuales, claro.



EN ESTE MODO PUEDES GANAR mucho tiempo con el Crazy Dash y el Crazy Through. Utilízalos sobre todo en las afueras de la ciudad, donde el tráfico es casi inexistente, comparado con el del modo Arcade.



LOS TÚNELES DEL METRO Y DEL TREN son perfectos para evitar el tráfico. Llegarás a los destinos más rápidamente si sabes orientarte bajo tierra. Son las ventajas del transporte público...



SI EN EL MODO ARCADE CONDUCIR POR LA ACERA puede hacerte ganar tiempo, aquí no. En este modo, las aceras están llenas de coches aparcados que te harán perder unos segundos preciosos entre golpe y golpe.



CUANDO VEAS UN MONTÓN DE CAJAS apiladas en algún lugar de la calle, sospecha. La mayoría de ellas ocultan pequeños atajos o entradas a zonas aparentemente inaccesibles.

La ciudad. Modo Arcade

Ésta es la ciudad más divertida, y en la que, probablemente, jugarás más tiempo. Es bastante más pequeña que la ciudad que aparece en el modo Original, pero en compensación, es bastante más dinámica que el otro mapa, por lo que será cuestión de gustos que elijas una ciudad u otra, de tí depende.





UTILIZA LAS RAMPAS que encontrarás por toda la ciudad. Cogerás bastante velocidad, evitarás a algunos coches molestos y adelantarás un buen trecho en todos tus trayectos.



CUANDO ANDES MAL DE TIEMPO, recoge a clientes que estén marcados en rojo —son los que van a destinos cercanos— para ganar tiempo más rápidamente y evitar quedarte sin segundos.



1

¡¡AL AGUA PATOS!! ¿Por qué no vas a darte un chapuzón mientras trabajas? Hay clientes bajo el agua esperándote, ¡y, además, podrás ver ballenas, aunque tranquilo, no montarán en tu taxi!



2

HAY UN CLIENTE EN EL TOLDO AMARILLO, junto al aparcamiento. Para poder recogerle, lo que tienes que hacer es saltar desde el aparcamiento por la izquierda para llegar hasta él.



3

EL APARCAMIENTO ES UN BUEN ATAJO para llegar bastante rápido al Kentucky Fried Chicken, así que recuérdalo cuando alguno de tus clientes quiera ir a comer allí y ganarás más dinero y segundos.



4

BUSCA UNA RAMPA en la parte alta de la ciudad, cerca de donde se encuentra la Torre del Reloj. Hay un cliente en un toldo esperándote al que puedes recoger saltando desde esta rampa hasta él.



5

ATRAVIESA LA ZONA DEL PARQUE en línea recta para atajar bastante y llegar de esta manera al área del aparcamiento más rápidamente. Si esquivas los árboles, ahorrarás mucho tiempo.



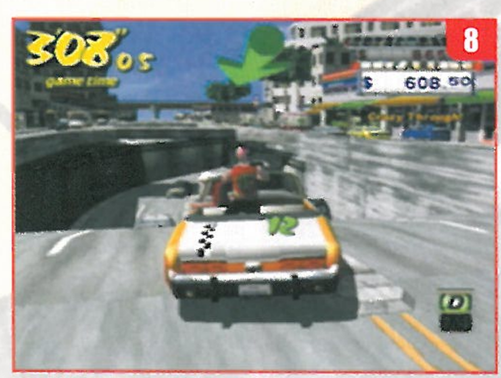
6

LA CARRETERA QUE HAY MÁS ALLÁ de la estación de tren está colapsada por el tráfico. Si avanzas por la zona de aparcamientos de la derecha, llegarás mucho antes a la autopista.



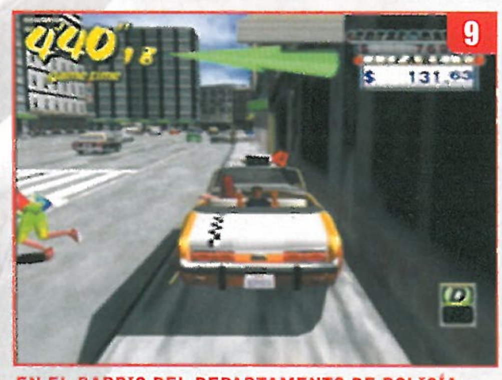
7

EN EL ÁREA MONTAÑOSA DEL HELIPUERTO, ignora las carreteras y avanza campo a través con turbos. Puede que al cruzar las carreteras alguien te embista, pero es un riesgo que deberás correr...



8

EN LA SALIDA DE LA CIUDAD, casi al final del nivel, hay dos caminos posibles: uno subterráneo y otro por la superficie. El subterráneo lleva al mismo sitio, pero tiene algunas curvas más, evítalo.



9

EN EL BARRIO DEL DEPARTAMENTO DE POLICÍA, conduce por las aceras para evitar el tráfico, ya que los coches aparecen de la nada y no te dejarán apenas avanzar por la carretera.



10

CUANDO CONDUZCAS POR LA AUTOPISTA, ve siempre que puedas conduciendo por la mediana. Los baches te complicarán la conducción, pero evitarás casi todo el tráfico que pueda haber.

ESTRATEGIAS**PASSWORDS**CÓDIGOS**CONSEJOS**

Trucos PS2

De la A a la Z

[#]

4X4 EVOLUTION

• **Todos los vehículos:**
Pausa el juego y pulsa **L1, L2, R1, R2, ■, ■** para desbloquear los 18 vehículos del juego.
No tiene ningún efecto en el modo Carrera.
• **25.000 dólares extra:**
Pausa el juego y pulsa la siguiente combinación:
L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1 para conseguir 25.000 dólares en el modo Carrera.
• **Más lento:**
Pausa el juego y pulsa **L1, L2, R1, R2, ■, ●.**
• **Más rápido:**
Pausa el juego y pulsa **L1, L2, R1, R2, ■, ■.**
• **Velocidad normal:**
Pausa el juego y pulsa **L1, L2, R1, R2, ●, ●.**





[A]

ALL STAR BASEBALL

• **Equipos adicionales:**
Entra en el modo Exhibición y pulsa **L2 + R2** para desbloquear al equipo de los Dingers y los Islanders. Si lo has hecho bien oirás un sonido.
Los Dingers también pueden desbloquearse en el Modo Práctica de bateo, pulsando **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla de selección de equipo en el modo práctica de bateo. Aparecerán detrás de los Cooperstown Legends.



ARMORED CORE 2

• **Victoria sencilla:**
Este es un truco muy sencillo para derrotar a cualquier oponente de la consola en la arena. Lo primero, necesitas comprar el doble de misiles de lanzamiento vertical. Después elige el mapa "Autopista abandonada". Cuando la misión comience, no salgas del edificio. Espera a que el enemigo entre en la zona del alcance de tus misiles y lánzaselos. El enemigo no se podrá defender bien contra este tipo de ataque. La táctica funciona con todos los oponentes de la arena, incluso Ares.
• **Crear AC´s super pesados:**
Después de superar el modo Misión la primera vez, podrás crear AC´s super pesados. Esto significa que podrás usar a tu AC incluso si tiene exceso de peso. Tienes que ver los créditos finales del juego enteros para que se active esta opción.
• **Camuflaje:**
Derrota a todos los competidores en la Arena para obtener un par de unidades de camuflaje que ocultarán tu energía y evitarán que aparezcas en el radar de tus enemigos. Muy útil si juegas con un amigo en el modo Versus, pero te limita la cantidad de munición que puedes llevar.
• **"Robar" emblemas enemigos:**
Puedes "robar" los emblemas de todos los enemigos con los que luches en la Arena. Simplemente selecciona el AC con el que quieres luchar y antes de enfrentarte a él, pulsa **Start** y **Select** a la vez (si lo haces bien, oirás un sonido). Ve a la opción Garaje y después a Editar Emblema.
• **Energía infinita por poco tiempo:**
Tienes la habilidad de obtener energía infinita durante un corto periodo de tiempo. Mientras estás en el juego, pulsa **L2, R2** y **R3** (botón analógico derecho hacia dentro) a la vez. Obtendrás un mensaje de error de sistema y durante un minuto más o menos tu energía será ilimitada. Después de que pase el minuto, toda la energía bajará al mínimo durante el mismo espacio de tiempo.



ARMY MEN AIR ATTACK

• **Desbloquear todos los niveles:**
Introduce el siguiente password para desbloquear esta opción:
↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.
• **Passwords de nivel:**
2. ↑, ✖, ▲, →, ←, ■, ●, ✖.
3. ▲, ●, ↓, ←, ■, ■, ↑, ↑.
4. ✖, →, ←, ✖, ●, ■, ■, ▲.
5. ↓, ↓, ●, ■, ●, ■, →, ✖
6. ▲, ✖, ↑, ←, →, ←, ●, ▲.
7. ←, ■, →, ↓, ●, ✖, ✖, →.
8. ▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓, ✖
9. ↑, ✖, ■, ←, →, ●, ←, ←.
10. ▲, ↑, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ↓.
11. ●, ●, ↑, ←, →, ✖, ▲, ■.
12. →, ↑, ✖, →, ●, ■, ▲, ●.
13. ←, ←, ▲, ●, ✖, ✖, ↓, →.
14. ■, →, ●, ↑, ↓, ■, ↓, ✖
15. ←, →, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ●.
16. ▲, ●, ✖, →, →, ●, ■, ↓.
17. ■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓, ✖.
18. ●, ✖, →, ▲, ■, ↑, ✖, ✖.
19. ↓, →, ✖, ■, →, ↑, ●, ●.
20. ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.





Después, tu energía se recargará y podrás repetir el truco.
Esto es muy útil cuando peleas contra enemigos muy rápidos en la Arena.
• **Cambiar el tapiz:**
Este truco te permite coger cualquier emblema que hayas creado y ponerlo como tapiz de fondo en la pantalla del menú principal. Elige la opción Garaje desde el menú principal, después elige Editar Emblema y crea un nuevo diseño.
Cuando lo hayas hecho, pulsa **L1+R1+Select.** Ve a la pantalla del menú principal y verás tu nuevo tapiz ya puesto.
• **Modo vista interior:**
Mientras estás en el juego, pulsa la siguiente combinación:
Start+■+▲ para activar el modo de vista interior desde la cabina de tu AC.
• **Modo visión de cámara distinta:**
Pulsa y mantén apretados estos botones: **●+✖+Start** mientras juegas.
El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y el nuevo modo de cámara ya estará activado.
• **Vista en primera persona:**
Pulsa y mantén apretados **▲+■+Start** mientras juegas. El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y jugarás con la nueva vista.
• **Volver a la vista por defecto:**
Pausa en primer lugar el juego mientras estás en una partida y pulsa a continuación **Start** para volver al juego con la vista de juego normal.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Para activar los trucos selecciona "Introducir códigos" en el menú principal e introduce estos códigos:
• **Todos los niveles:** FREEPLAY.
• **Modo Dios:** NODIE.
• **Todas las armas:** GIMME.
• **Invisible:** NOSEEUM.
• **Modo mini:** SHORTY.
• **Modo Gigante:** IMHUGE.
• **Info test:** THDOTEST.
• **Passwords de los niveles:**
Boot Camp: BOOTCAMP.
Dinner Table: DINNER.
Bridge: OVERPASS.
Refrigerator: COOLER.
Graveyard: NECROPOLIS.
Castle: CITADEL.
Tan Base: MOUSE.
Revenge: ESCAPE.
Bed: COT.
Plasticville: BLUEBLUES.
Toy Shelf: BUYME.
Cashier: EXPRESS.
Toy Train Town: LITTLEPEOPLE.
Rocket Base: NUKEM.
Pool Table: EIGHTBALL.
Pinball Machine: BLACKKNIGHT.





[B]

BLOODY ROAR 3

• **Modos Extras de juego:**
Juega en el modo Survival y derrota a nueve enemigos seguidos sin perder ni un combate para desbloquear un modo de juego extra que encontrarás después en el menú de opciones.
De este modo, cuantos más personajes consigas derrotar, más modos de juego de Survival podrás desbloquear.
• **Sin bloqueos:**
Para conseguir desbloquear este modo y hacer que tu enemigo no se pueda defender en ningún momento, tienes que quedar en primer lugar en el modo Arcade.

BLOODY ROAR 3

• **Modo Debug:**
Desde el menú principal, ve al menú de Opciones. Desde ahí, pulsa ● con el **L2** pulsado.
• **Galería de imágenes:**
Termínate el juego con un personaje para desbloquear sus imágenes en la Galería de imágenes del juego.
• **Juego de Sumo:**
Para poder desbloquear este minijuego extra, tienes que obtener una puntuación "High Score" en el modo Survival.







• **Super Dificultad:**
Para desbloquearlo, tienes que acabarte el modo Arcade sin continuar una sola vez.
• **Un solo golpe basta:**
Para conseguir desbloquear esta opción, en los modos Survival y Versus, tienes que quedar en primer lugar en el modo Muerte Súbita.
• **Super Velocidad:**
Para conseguir desbloquear esta opción y conseguir que tus movimientos sean más rápidos, gana 100 combates en el modo Survival con un mismo personaje.
Después, graba tu nombre en los récords.
• **Cámara lenta:**
Para conseguir desbloquear esta opción y hacer que todo se mueva a cámara lenta, consigue un puesto en el ránking con cada personaje del juego en el modo Arcade.
• **Modo Hiper Bestia:**
Para conseguir desbloquear esta opción y poder jugar siempre en el modo Hiper Bestia, gana 10 combates con un mismo personaje en el modo Arcade y graba tu nombre en los récords.
• **Una sola caída basta:**
Para conseguir desbloquear esta opción, que hace que el primer luchador que caiga al suelo pierda (aunque será inmune a otros ataques), tienes que conseguir vencer 20 asaltos seguidos en el modo Survival con un mismo personaje.
• **Jugar con Kohryu:**
Para conseguir jugar con este personaje, gana cuatro asaltos en el modo Arcade sin continuar.
Después, derrota a Kohryu en el siguiente asalto y podrás elegirlo en la pantalla de selección de personajes.
• **Jugar con Uranus:**
Para conseguir jugar con este personaje, tienes que completar en primer lugar el modo Arcade, pero sin continuar ni una sola vez la partida. Una vez que hayas conseguido esto, aparecerá Uranus, derrótale y a continuación ya podrás seleccionarlo como jugador en el menú de selección de personajes.



[C]

CART FURY

• Activar la niebla:
Ve a la pantalla de opciones, al menú Trucos, e introduce esta combinación: **R2, R1, ✖, ■, ■, ●**. Aparecerá abajo y podrás activar esta opción.

• Modo cabezón:
Ve a la pantalla de opciones, al menú Trucos, e introduce esta combinación: **▲, ■, ■, L2, L1, R2.**

• Conductores y coches ocultos:
En la pantalla de selección de conducor, pulsa **R1** para tener disponibles a unos cuantos conductores más (los desarrolladores) o **L1** para conseguir unos cuantos coches más (Hotrod, Soapbox, etc.).

• Continues infinitos:
Para tener disponible esta opción en el menú de trucos, completa el modo Season.

• Saltos:
Completa el modo Last Man Standing para desbloquear esta opción en el menú de trucos.

• Más niebla y pista de Nueva York:
Completa el modo Demolition en los niveles Fácil, medio y difícil para abrir esta pista en el menú de trucos.

• Ruedas Cohetes y pista Boston Big Dig:
Completa el modo Block your opponent en los niveles fácil, medio y difícil para desbloquear estas opciones en el menú de trucos.

• Sin tiempo y pista Moon:
Completa el modo Trial en los niveles fácil, medio y difícil del juego para desbloquear estas opciones.





• Conducción nocturna y pista Alpine Raceway:
Completa el modo Lock-on en los niveles fácil, medio y difícil para desbloquear estas opciones.

•Coche Death car y pista Miami:
Para poder sacar este estupendo vehículo y una nueva pista, lo que tienes que hacer es completar el modo Simulación y verás como después, en el menú de trucos, ya tienes disponible el vehículo y la pista para activarlos.

• Secuencia FMV Driving 101:
Para poder desbloquear esta secuencia FMV, lo que tienes que hacer es completar todas las opciones del Driving 101.

CRAZY TAXI

• Vistas distintas:
Comienza una partida en el modo Arcade o en el Original. Pulsa y mantén **L1 + R1** y pulsa ● en el mando del jugador 2 para cambiar la vista hacia una en primera persona. Si en lugar del ● pulsas ■, verás un velocímetro, si pulsas ▲ harás un zoom y si pulsas ✖ irás a la normal.

• Bicicleta secreta:
Pulsa y mantén **L1 + R1** en la pantalla de selección de personajes. Suelta **L1** primero y después **R1**. Vuelve a pulsarlos y mantenerlos, pero en esta ocasión, suéltalos a la vez. Ahora, pulsa ✖. Oirás el sonido de un timbre de bicicleta que te confirmará que has metido bien el código y, cuando empieces el juego, verás que tu personaje irá montado en una bicicleta un tanto rara.

• Modo Experto:
Pulsa y mantén **L1 + R1 + Start** en el menú principal y continúa pulsando los botones hasta llegar a la pantalla de selección de personajes. Después pulsa ✖ para seleccionar el modo de juego y la variación. La frase "Modo Experto" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla, confirmando que el truco ha funcionado correctamente. En este modo de juego, no aparecerán flechas de indicación.



• Desactivar flechas de indicación:
Pulsa y mantén **R1 + Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes. El mensaje "Sin flechas" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla para confirmar que el truco ha funcionado.

• Modo "Otro día"
Pulsa **R1** en la pantalla de selección de personajes y suéltalo. Ahora, pulsa y mantén **R1** y pulsa ✖. El mensaje "Otro día" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esto hará que varias posiciones del juego, tanto de escenarios como de clientes, cambien.

• Desactivar indicador de destino:
Pulsa y mantén **L1 + Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.



El mensaje "Sin marcadores de destino" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla.

CITY CRISIS

• Helicópteros bonus:
Termina todas las misiones "Salvamento", para poder desbloquear a Bat y Pok como helicópteros jugables en todos los modos.

• Desbloquear modo Time Attack y misión de salvamento final:
Termina todas las misiones "Persecución", para poder desbloquear el modo Time Attack y la misión de salvamento final en el modo Misión.

• Modo Desastre:
Para poder desbloquear este modo, tienes que obtener el rango S en la misión de salvamento final.

• Modo Persecución de coche:
Para poder desbloquear este modo, tienes que obtener el rango S en el modo Persecución del autobús y al menos un rango A en todas las misiones "Salvamento".







DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

• Desbloquear todas las bicis:
Para poder elegir entre todas las bicicletas del juego, introduce el siguiente código en el Menú Principal:
↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ■.

• Desbloquear a Amish Boy:
Para desbloquear a este personaje, introduce el siguiente código en el Menú Principal:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ■. Estará disponible en el modo ProQuest y en Freeride.

• Desbloquear el traje de competición de Colin:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Dave:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa esta combinación:
↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Joey Garcia:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Kenan Harkin:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Leigh Ramsdell:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ■.



• Desbloquear el traje de competición de Luc-E:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ■.

• Desbloquear a Mike Dias:
Para desbloquear a este personaje oculto, pulsa desde el Menú Principal:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ■. Estará disponible en los modos ProQuest y Freeride.

• Desbloquear el traje de competición de Mike Laird:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Rick Moliterno:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa esta combinación:
↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Ryan Nyquist:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa esta combinación:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Scott Wirch:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa esta combinación:
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.



• Desbloquear el traje de competición de Tim Mirra:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Todd Lyons:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Troy McMurray:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ← ↓, →, ←, ↑, ←, ■.

• Desbloquear el traje de competición de Zack Shaw:
Para desbloquear este traje (una vez desbloqueado puedes cambiarle el traje pulsando ■ en el menú de selección de personaje) desde el Menú Principal pulsa:
↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.

DARK CLOUD

• ¿No tienes antídotos?
Ya sabes que en este juego los antídotos son difíciles de conseguir, pero este truco es muy sencillo de realizar para subsanar esta dificultad. Si eres envenenado y no tienes una bebida de antídoto para contrarrestar el efecto del veneno pero sí tienes una bebida de stamina (resistencia), métete dentro de una charca cercana y bébete la stamina. Espera unos momentos hasta que el efecto de la bebida desaparezca y ¡¡estarás curado!!

DEAD OR ALIVE 2





• Aumentar las formas de tus luchadoras:
Desde el Menú principal selecciona "Opciones". Aquí elige "Configuración del Juego" y después "Otros". Desde aquí ve a la opción "Edad", donde puedes modificar la "edad" de tus personajes, desde los 13 años hasta los 99, aunque no se refleja en pantalla excepto cuando las luchadoras saltan mucho o se mueven rápido, entonces notarás la diferencia.

• Truco en el Modo Survival:
¿Tienes problemas para ganar el Modo Survival?
Elige este modo de juego y, una vez que el nivel haya sido cargado y comience la pelea, pulsa el botón de Eject de la consola.
Esto hará que el disco salga de la consola, pero la pelea continuará. Una vez que hayas dejado "k.o." a tu contrincante, podrás seguir golpeándole en el suelo.
Podrás hacerlo todas las veces que quieras sin que él se levante y sin que aparezca tampoco ningún luchador nuevo. Efectúa un ataque especial (ejemplo, ↑ + Puñetazo + Patada), cada vez que le golpees recibirás un bonus. Sigue todo el tiempo que quieras (yo he llegado hasta el medio millón de puntos, más o menos) con solo una victoria. Una vez que te hayas cansado, simplemente introduce de nuevo el disco en la consola y después de unos 10 segundos la música volverá y continuará el juego normalmente, apareciendo el siguiente oponente. Repite este truco todas las veces que quieras dentro del modo Survival.

• Cambiar el estilo de peinado de Helena:
Cuando selecciones a Helena, usa el ● para hacer que tenga una larga coleta de cola de caballo, o la ✖ para que dicha coleta sea un tercio más corta.

• Cambiar el estilo de peinado de Kasumi:
Cuando selecciones a Kasumi, usa el ● para que tenga una coleta de cola de caballo trenzada, si usas la ✖, la coleta será normal.

DONALD DUCK, CUAC ATTAC

• Movimientos especiales:
Al ir recogiendo ruedecillas conseguimos letras que forman la palabra "SPECIAL", siempre dentro de cada nivel. Si hemos conseguido formar la palabra completa y terminamos el nivel, obtendremos un movimiento especial. Aquí va una lista de unos cuantos, dónde se encuentran y la forma de realizarlos:



• Movimientos en Monte Pato:
Yogabound – ↑, ✖, ✖, ✖, ✖.
Ring a Ding-Ding - ↑, ●, ●, ●, ●.
Soap Opera – ↑, ✖, ●, ✖, ●.
Pole Pose – ↑, ✖, ●, ●, ✖.

• Movimientos en Duckburgo:
Soccer Shop – →, ✖, ✖, ●, ●.
Spicy Golf – →, ▲, ▲, ▲, ▲.
Fab Lifting – →, ▲, ▲, ■, ■.

• Movimientos especiales en la mansión de Mágica:
Tap Ten – ↓, ▲, ■, ▲, ■.
Ballet Basket – ↓, ■, ■, ■, ■.
Stilt Tilt – ↓, ■, ■, ▲, ▲.

DYNASTY WARRIORS 2

• Rellenar Salud:
Para volver a tener toda la salud, encuentra un punto donde grabar el juego, aunque no tengas introducida una tarjeta de memoria. Cuando la consola te pregunte si quieres grabar la partida, puedes aceptar o declinar la oferta, una vez que contestes y vuelvas al juego, tu salud se habrá restaurado.





• **Abrir el modo Edición:**
¿Alguna vez has querido crear tu propia secuencia de video FMV usando personajes de alguno de tus juegos favoritos? Pues ahora ya puedes.
Desde la pantalla del título introduce el siguiente código para abrir este modo:
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.
Si lo has hecho bien, oirás a la muchedumbre celebrándolo.
Al entrar en este modo de juego, podrás elegir la secuencia que quieras y los personajes que más te gusten.
A continuación, podrás ver la secuencia tal y como tu la has diseñado.



• **Abrir el Modo Test de Música:**
Desde la pantalla del título introduce el código que te damos a continuación para poder escuchar las distintas melodías del juego.
Esta opción se encuentra dentro del Menú Opciones del menú general:
R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2.
Si lo haces bien, oirás a la muchedumbre celebrándolo.
• **Todos los personajes disponibles:**
En la pantalla del título, introduce el siguiente código:
■, ■, L1, L2, R1, R2, ■, ■.
Oirás a la muchedumbre celebrándolo si lo has hecho bien.
• **Todos los Generales Shu disponibles:**
En la pantalla del título, introduce el siguiente código:
■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.
• **Todos los Generales Wei disponibles:**
En la pantalla del título, introduce el siguiente código:
■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.
• **Todos los Generales Wu disponibles:**
En la pantalla del título, introduce el siguiente código:
■, ■, L2, L2, L2, L2, L1, L1.



FIFA 2001

• **Movimientos:**
Deberás conocer a fondo todos los movimientos de tus jugadores para poder así rendir en el terreno de juego. Si eres novato en esto de los juegos "futboleros", lo mejor es que uses los movimientos básicos para dominarlos a la perfección antes de lanzarte. Una vez que controles el fútbol base, prueba los movimientos avanzados para hacer de tu juego puro espectáculo.
Pero sobre todo, es muy recomendable que antes de que entres en la alta competición, entrenes un poco para poder cogerle el "truquillo".



• **En ataque:**
1.Básicos
• Correr (**▲**):
Para darle velocidad a tus ataques haz que tus jugadores corran con el balón controlado. Para ello, pulsa continuamente triángulo y conseguirás que tu jugador "esprinte", aunque ten cuidado porque si abusas demasiado de la carrera, tu jugador se cansará y no podrá rendir en los minutos finales del partido. Aunque pueda parecer mentira, el cansancio puede provocar una lesión en el jugador.
• Pase raso (**✖**):
Este va a ser el tipo de pase que utilizarás generalmente a lo largo del partido. Da mucha fluidez a todo tu juego, consiguiendo de esta manera, si mueves el balón rápidamente, descolocar al rival y crear ocasiones de gol muy peligrosas.





• Pase alto (**■**):
Este pase es ideal para realizar cambios de banda rápidos, para servir balones a tus delanteros en los contraataques o también para colgar balones al área con los extremos. Aunque es, sin ninguna duda, mucho menos seguro que el raso, un pase alto que sea preciso provocará ataques muy peligrosos. Si dominas este tipo de pases, tienes ganado medio partido, garantizado.
• Pase al hueco (**L1**):
Gracias a este tipo de pase, conseguirás un cara a cara entre tus delanteros y el portero. Difícil de realizar correctamente, sólo los mejores pasadores podrán conceder tales asistencias. También podrás emplearlo para dar balones a tus extremos y hacer que se adentren por la banda.
• Pase al primer toque (**✖+✖**):
Para poder enlazar jugadas y conseguir ataques rápidos. Gracias a la rapidez delos pases, el rival no tendrá tiempo de presionarte, aunque es posible que tus jugadores fallen en la asistencia de vez en cuando. Empléalo sobretodo para contraataques y cuando juegues contra equipos que presionen muy arriba.
• Pase de cabeza al pie (**✖**):
Los balones aéreos te obligarán a rematarlos de cabeza, si no quieres que tu rival domine el partido.
• Pase de cabeza al pecho (**■**):
Muy semejante al pase de cabeza al pie. Realízalo fuera de las áreas, ya que el jugador tardará en controlar el balón, instantes que aprovechará el rival para arrebatártelo.
• Tiro (**●**):
Esencial para acabar las jugadas con éxito. Controlar el tiro da eficacia. La potencia de tiro dependerá del tiempo que pulses el botón.



EXTREME G3

• **Todas las pistas:**
Durante el juego, en cualquier pantalla, pulsa **L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1** y después todos los botones de arriba a la vez. Aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el truco.
• **Municiones infinitas:**
En la pantalla de selección de equipo, pulsa la siguiente combinación:
L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.
• **Blindaje y turbo infinitos:**
Desde el Menú Principal, pulsa a la vez **L1+ R1, L2 + R2, L1+ L2,** y por último **R1 + R2.** A continuación aparecerá un mensaje en pantalla que dice "Energía Ilimitada". Ahora empieza una partida y disfrutarás de turbos infinitos una vez que actives tus armas y el turbo después de la salida. Tendrás que introducir este código en cada carrera para que sea efectivo.
• **Challenge Extreme Tour:**
En el menú principal, pulsa **L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2.**
• **Salida rápida:**
Para realizar una súpersalida cuando empieces una carrera, mantén pulsada la dirección "↑" durante la cuenta atrás sin pisar el acelerador. Cuando aparezca el Go, aprieta el acelerador.





Cuando estés presionado por los defensas rivales haz tiros rápidos (golpe rápido y fuerte al Círculo) que sorprendan al portero. Estos tiros serán potentes pero imprecisos, así que evítalos siempre que puedas. Para ajustar el balón mueve el stick hacia estas posiciones:
Arriba: centro alto
Arriba derecha: escuadra derecha
Derecha: palo derecho media altura
Abajo derecha: raso derecha
Abajo: centro raso
Abajo izquierda: raso izquierda
Izquierda: palo izquierda media altura
Arriba izquierda: Escuadra izquierda
• Remate de cabeza (**●**):
Saber rematar los continuos balones aéreos en el área, te permitirá meter bastantes goles. La eficacia de tales remates dependerá en gran medida de la habilidad de tus delanteros para cabecear. Para ajustar el remate, indica la dirección igual que si fuera un tiro normal.
2. Avanzados
• Girar sobre el balón (**R2**):
Una de las filigranas que te permitirá regatear fácilmente a los rivales. Mientras corres, realizarás un giro sobre el balón que sorprenderá a los jugadores contrarios permitiéndote colarte entre la defensa.
• Pisar el balón (**R1**):
Cuando, en algún momento del juego, no sepas a quien pasar y estés cubierto por los jugadores rivales, pisa el balón y protégelo para evitar que te quite el balón algún rival avispado. Así, ganarás tiempo para que tus compañeros consigan desmarcarse.
• Saltar con el balón controlado (**L2**):
Con este movimiento típico de Oliver, podrás deshacerte de las entradas al suelo que hagan los defensas rivales. No lo hagas a lo loco ya que cualquier jugador que se cruce en tu camino te quitará el esférico.
• Bicicleta (pulsando **L2**):
Ideal para realizar regates a placer. Con esta maniobra, conseguirás que tu jugador amague con las piernas sobre el balón para engañar al rival justo antes de intentar el regate.
• Cocacola (pulsando **R2**):
Uno de los regates más espectaculares y difíciles de realizar dentro del mundo futbolístico. Éste movimiento puede ser muy eficaz a la hora de deshacerse de los rivales, aunque deberás realizarlo en el momento preciso, si no quieres perder el balón.

• Chilena o bolea (**●+●**):
Estos son dos remates espectaculares que pueden sorprender al portero y hacer disfrutar al público (y a nosotros también, ¿verdad?).
Los tiros potentes pero sin mucha precisión, pueden ser una buena opción para realizar estos remates y enganchar los balones colgados al área.
• Pase bolea al pie (**✖+✖**) o al pecho (**■+■**):
Este es un pase muy poco útil, ya que en todos los cabezazos que se hagan fuera del área, tendrás a un rival a tu lado que te disputará el balón por todos los medios.
• **En defensa:**
1.Básicos
• Cambiar de jugador (**✖**):
Esencial para defender bien y no dejar huecos en la defensa que aprovechen los delanteros rivales.
Defendiendo, usa al jugador que se encuentre entre el atacante y tu portería para cortarle el paso. Ten cuidado, si cambias mucho y a lo loco, descolocarás a tus jugadores dejando muchos huecos.

• Correr (**▲**):
Si no corres, seguramente todos los delanteros rivales se irán de tus jugadores con mucha facilidad. No abuses del "sprint", porque tu jugador se cansará y deberá ser sustituido por falta de rendimiento o por una posible lesión.
• Entrada moderada (**●**):
Es la entrada que más deberás utilizar para arrebatar el balón al rival. Es corta, efectiva y en muy pocas provocará que el árbitro pite falta.
• Entrada fuerte (**■**):
Una entrada demasiada agresiva que deberás evitar en todo momento. Sólo tendrás que usarla cuando no alcances por velocidad al delantero rival y sea una ocasión clara de gol. Sin ningún lugar a dudas, si alcanzas al contrario con una entrada de este tipo por detrás, serás amonestado con tarjeta. La mayoría de las veces, la tarjeta será roja y te expulsarán.
2. Avanzados
• Falta muy agresiva (**R1**):
Bastante efectiva para conseguir lesionar al rival y de paso que expulsen a tu jugador. Es mejor que la realices sobre los jugadores más peligrosos como son Figo, Rivaldo, Batistuta... Con un poco de suerte, conseguirás que se lesionen y que el árbitro no te amoneste.





• Dos a por un mismo jugador (**L2**):
Cuando veas que un jugador rival coge el balón y es casi imposible pararle, utiliza esta estrategia para que dos defensores tuyos vayan a quitarle el balón a la vez. Este movimiento puede ser tan eficaz como peligroso, ya que estos jugadores que utilizarás dejarán sus posiciones vacías. Si te sale bien, conseguirás recuperar el balón, si el contrario se escapa, vete rezando.

EXTERMINATION

• **Desbloquear el modo Experto:**
Termina el juego una vez hayas encontrado las 15 placas de identificación militar y graba la partida. Empieza después otra partida con el fichero guardado amarillo "Rear Of Compound" (tiempo 00:00:00). El juego comenzará con munición extra (500 balas normales, 50 balas de fusil, 30 granadas, 1.000 unidades de fuego y 25 misiles) y objetos de vida extras (20 curas A, 5 curas B, 5 vacunas MTS, 5 Booster Chot A y 3 Booster Shot B). Además, los enemigos serán bastante más difíciles de eliminar en este modo, por lo que tampoco te regalan nada...
• **Desbloquear el modo Secreto:**
Termina el juego una vez hayas encontrado las 15 placas de identificación militar y el cuchillo de Roger. Después de los créditos, y de escuchar a una niña cantar una canción, graba la partida. Cuando guardes el juego, el fichero guardado será amarillo y tendrá una estrella a su lado. Cuando cargues este fichero, empezarás con 300 balas, 50 balas de fusil, 99 granadas, 1.000 unidades de fuego y 25 misiles. También comenzarás con un lanzagranadas AT-6. Obtendrás 25 curas A, 5 curas B, 5 vacunas MTS, 5 Booster Chot A y 3 Booster Shot B. Además, los enemigos serán dos veces más difíciles de matar de lo normal en este modo, que simpáticos, ¿verdad?







• Fuera de juego (**R2**):
Un sencillo movimiento que puede desbaratar el ataque rival sin sudar la camiseta. Es eficaz pero peligrosa, ya que debes realizarla justo en el preciso momento si no quieres que los delanteros rivales se queden cara a cara con tu portero.
• **El portero:**
• Soltar el balón (**L1**):
Para porteros atrevidos que no se atemoricen ante los delanteros rivales. Tu portero tirará el balón al suelo y empezará a jugar como cualquier otro defensa. Poco recomendable, porque cualquier fallo puede ser un gol regalado.
• Sacar con fuerza (pulsando **✖**):
Esta es la elección más segura de todas a la hora de sacar. Para evitarte más de un disgusto despeja con fuerza el balón para alejarlo lo más posible de tu portería. El problema es que el balón será rifado y, además de tener que luchar por recuperarlo, te será mucho más difícil que controles el partido.
• Elegir a un jugador (**▲, ● o ■**):
Es muy parecido al saque en largo, sólo que en este caso podrás determinar a quien quieres que llegue el balón entre todos tus jugadores de campo.
• **Las faltas:**
• El lanzamiento directo (**✖**):
Para tirar directamente a puerta deberás dominar la potencia de tiro. Ten en cuenta la distancia para saber en que medida debes pulsar el botón. Antes de tirar apunta con la dirección hacia donde quieres que se dirija el esférico.
• Rosca (**L2, R2**):
Para conseguir dificultar la parada del portero, para poder sortear también a la defensa, trata de imprimirle rosca al balón, usando el mando.
• Pase a un jugador (**▲, ■ y ●**):
Para jugadas ensayadas y sorprender a la defensa rival. Para faltas lejanas donde el tiro directo sea inútil.



GAUNTLET: DARK LEGACY

Para poder activar estos trucos, introduce cualquiera de los códigos que te damos a continuación como si fueran el nombre del jugador y se activarán. Solo puedes usar uno cada vez, a no ser que juguéis más de un jugador la misma partida, en cuyo caso podéis usar varios:
• **Súper disparos ilimitados:**
SSHOTS.
• **Invulnerabilidad ilimitada:**
INVULN.
• **Turbo máximo ilimitado:**
PURPLE.
• **Tiro rápido ilimitado:**
QCKSHT.
• **Gafas de rayos X:**
PEEKIN.



• **Triple tiro ilimitado:**
MENAGE.
• **Anti-Muerte ilimitado:**
1ANGEL.
• **Tiro-rebote:**
REFLEX.
• **Invisibilidad ilimitada:**
000000.
• **Pojo el Pollo:**
EGG911.
• **Velocidad extra ilimitada:**
XSPEED.
• **Encoger y aumentar a los enemigos siempre que quieras:**
DELTA1.
• **9 llaves y 9 pociones en cada nivel:**
ALLFUL.
• **10.000 monedas de oro en cada nivel:**
10000K.
• **Trajes alternativos:**
Cada uno de los códigos que te damos a continuación corresponde a un traje diferente para cada personaje, afectando además a su apariencia física y, aunque no tienen ninguna relevancia real en el juego, no dejan de ser divertidos.

Enano:
ICE600ICE
NUD069

Bufón:
KJH105
STX222
PNK666

Caballero:
BAT900
STG333
CSS222
RIZ721
SJB694
DIB626
TAK118
KAO292





Valkiria:
CEL721
AYA555
TWN300

Guerrero:
CAS400
MTN200
RAT333

Mago:
GARM99
GARM00
DES700

GRAN TURISMO 3

• **Jugar en modo Profesional:**
Si lo que quieres es demostrar que eres un as del volante y un verdadero "Gran Turista", desde el Menú Principal, elige en primer lugar modo Arcade, Carrera Única y en la pantalla de selección de dificultad, pulsa a la vez **L1** y **R1**.
Verás como la palabra "Profesional" sustituye a "Difícil". Elige este modo y prepárate para el desafío, porque vas a sudar bastante, chaval.

FUR FIGHTERS

• **Minijuego de las pulgas:**
En el nivel Lower East Quack, ve a la zona del metro y verás un arbusto al final y un agujero a la izquierda. Desde ahí gira a la izquierda para convertirte en Chang y entra en el agujero y en las cajas. Chang empezará a rascarse y te convertiras en una pulga armada con ametralladora en la espalda de Chang.
• **Nivel Multijugador oculto:**
En el primer nivel de New Quack City, si recuerdas, empujaste una columna para bloquear una cámara, bien, pues hay un ordenador en la sala de ordenadores que puede destruirse. Dispara a esta computadora hasta que explote y habrás abierto un nivel secreto en el modo Multijugador.
• **Cámara "Time Slice":**
Completa el minijuego de baloncesto en el nivel Lower East Quack y podrás usarla pulsando Start.





GUN GRIFFON BLAZE

• **Empezar con más armas:**
Lo que tienes que hacer en primer lugar es introducir la palabra FEA MASTER! como nombre de piloto "México", como nombre de país y por último "Female" como sexo, para empezar la partida con 12 bombas fuel-aire.





ISS PRO EVOLUTION 2

EN DEFENSA
• **Básicos:**
• Correr (**R1**)
Es obligado que tus jugadores suden la camiseta durante todo el partido si quieres obtener un buen resultado al final del encuentro.
Pulsa sucesivamente **R1** para que tus futbolistas corran y así cortar los balones que estén en posesión de los peligrosos delanteros rivales.
Sin embargo, deberás usarlo con precaución porque, si abusas de la velocidad de un jugador, al final del partido estará cansado y bajará su rendimiento.
Tampoco te vuelvas loco persiguiendo al rival, es cogerle el truco.





• Entrada corta (✖)
Una entrada bastante limpia con la que podrás robar el esférico al rival sin que el árbitro te indique falta ni te amoneste.
Además, no hace falta que el jugador se tire al suelo para recuperar el balón, evitando perder su posición en el terreno de juego.
• Entrada fuerte (●, sin balón)
Tu defensor se deslizará por el suelo para intentar arrebatar el balón al rival, provocar una falta (con tarjeta) o conseguir lesionar al delantero.
Suele ser muy efectiva para cortar la jugada, pero si no sabes utilizarla correctamente, acabarás con varios jugadores en los vestuarios antes de tiempo.
Nunca hagas esta entrada por detrás si no pretendes lesionar a un buen jugador del otro equipo.





• Cambiar de jugador (**L1**)
Ante un ataque del equipo rival, deberás manejar al jugador que se encuentre entre tu portería y el balón para intentar detener la ofensiva antes de que acabe en gol.
No abuses de este movimiento, porque acabarás con tus jugadores descolocados en el terreno de juego, provocando huecos en la defensa que aprovecharán los delanteros para colarse en el área.
• Despeje (●, con balón)
Para no complicarte la vida ante balones peligrosos próximos a tu portería, despeja el balón a las bandas o hacia delante para que lo aprovechen tus delanteros. Con un poco de suerte, montarás un contraataque.
• **Avanzados:**
• Interceptar pase (dirección)
Un movimiento muy arriesgado que puede provocar un hueco importante en la defensa o que recuperes el esférico fácilmente para salir al contraataque.
Para interceptar los pases, dirígete usando los botones de dirección hacia el balón, para recuperarlo antes de que llegue a su destinatario.
• Empujón (✖ por detrás del jugador)
Una manera muy sencilla de evitar que un jugador del equipo contrario te desborde con un regate o por velocidad, es colocarte detrás suya y pulsar ✖ para que tu jugador lo mande a "pastar" algo de hierba.



EN ATAQUE
• **Básicos:**
• Correr (**R1**)
Esencial para realizar contraataques rápidos que causen peligro, desbordar a los defensas rivales por velocidad o correr a por un balón profundo. No abuses del esprint, porque tus jugadores se cansarán y deberás sustituirlos, porque no serán capaces de moverse más rápido que un ancianito.
• Pase corto (✖)
Deberás dominarlo a la perfección, ya que es el movimiento en ataque que, sin ningún lugar a dudas, realizarás con mayor frecuencia. Antes de asistir a cualquier compañero, deberás tener controlados a los defensas rivales para ver que no te puedan cortar el pase. Además, el jugador que reciba el pase nunca, excepto en los pases profundos, deberá esperar el balón, sino que tendrá que dirigirse hacia él para recogerlo. De lo contrario, es fácil que intercepten la pelota.
• Pase largo (●)
Un movimiento ideal para descargar la presión de los defensores rivales sobre el jugador que posee el balón y poder realizar un cambio de banda que facilite el ataque.
Ten en cuenta que es mucho menos preciso que el pase corto y dará oportunidad a que el rival te arrebate el esférico con un remate de cabeza.
• Pase profundo raso (▲)
Si eres capaz de realizar un preciso pase profundo sin que el rival lo intercepte, podrás dejar solo a uno de tus delanteros con el portero rival. Sólo debes intentarlo para asistir a tus puntas o extremos, ya que si pasas a un centrocampista o defensa de esta manera, seguramente pierdas el esférico, y en posición peligrosa.
• Pase profundo bombeado (**L1** + ▲)
Muy semejante al pase anterior, con la pequeña diferencia de que el balón irá por alto para conseguir evitar que la defensa rival corte la asistencia. Es un pase difícil de controlar por tus delanteros y mucho menos preciso que el de a ras de suelo.
• Pase al primer toque (✖, ✖)
Movimiento difícil de realizar con éxito, pero que te puede aportar muchos beneficios si lo ejecutas veloz e inteligentemente.

Gracias a los pases rápidos, provocarás un descomunal desorden de la zaga de tu rival y deshacerte de su presión.
• Pase de cabeza al pie (✖) o a la cabeza (●)
La buena realización de este movimiento, que se realizará continuamente a lo largo del partido, dependerá en gran medida de la calidad de tus jugadores para rematar de cabeza. Si tus jugadores son capaces de hacerse con la mayoría de los balones aéreos, la posibilidad de ganar aumentará.
• Tiro (■)
Deberás dominarlo a la perfección para poder concluir las jugadas con un bonito final. Cuanto más tiempo pulses ■, mayor altura cogerá tu tiro, así que controla la potencia si no quieres que tus chuts acaben en la grada. Para ajustar el balón a los palos, usa los botones de dirección.
• Remate de cabeza (■)
El remate de cabeza te servirá para ejecutar todos los cuelgues que hagan los extremos sobre tus delanteros. La dificultad de alojar el balón a la red es mucho mayor que si se trata de un tiro con el pie, así que intenta controlar los balones aéreos para hacer un chut normal.
• **Avanzados:**
• Chilena, bolea o plancha (■)
Igual que los remates de cabeza, sólo que con menor posibilidad de conseguir gol, será la posición del balón cuando el jugador reciba el pase la que determine si ejecutará la chilena, la bolea o la plancha.
• Dejar pasar el balón (**R1** antes de recibir el balón)
En ataque, cuando un jugador vaya a recibir un pase y detrás de él se encuentre un compañero en una mejor posición, pulsa **R1** para que el jugador deje pasar el balón entre las piernas y llegue al otro.
• Vaselina (**L1** + ■)
Cuando un portero salga de debajo de su portería para arrebatarte el esférico, haz una vaselina para que éste pase por encima del portero y se aloje en el fondo de la red.
• Bicicleta (**L1**)
Movimiento de escasa utilidad, con el que tu jugador amagará el regate dando patadas alrededor del balón.





Esto desconcertará al defensor y conseguirás así desbordarle.
• Pared rasa (**L1** + ✖) o alta (**L1** + ●)
Muy parecido a los pases al primer toque, que te servirá para deshacerte de la presión de los defensas y conseguir adentrarte en el área rival sin ningún problema.
Has de saber que su realización con éxito será una tarea complicada para tus jugadores, por lo que no debes abusar de este movimiento.
• Rosca en el tiro (**L1** + dirección)
Únicamente podrás realizarlo para tiros lejanos o para faltas cercanas al área consiguiendo que el balón realice una parábola que dificulte la parada del guardameta.
• **Cuidado con los mejores del mundo:**
A medida que avances en cualquier torneo, te irás encontrando con los mejores equipos que, obviamente, son más difíciles de ganar. Para que no te pille por sorpresa, aquí tienes las selecciones más fuertes:
Brasil, Francia, Inglaterra, Holanda, Italia y Argentina.





KLONOA 2

• **Jugar como Mometsuto:**
Completa el juego para desbloquear a Mometsuto como personaje jugable.
• **Peleas contra los jefes:**
Completa los niveles del parque de atracciones para desbloquear una nueva área que te permitirá enfrentarte contra los jefes anteriormente derrotados.
• **Galería de imágenes:**
Completa los niveles del parque de atracciones para desbloquear también la opción para ver la Galería de imágenes del juego.
• **Niveles bonus:**
Consigue las seis estrellas de cada nivel para obtener una muñeca. Un nivel de bonus se desbloqueará cuando tengas 8 muñecas, y otro cuando tengas 16.
• **Test de música:**
Completa ambos niveles de bonus para desbloquear canciones en la opción "Music Box".



KENGO: MASTER OF BUSHIDO

• **Jugar como estudiante:**
En la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén apretados **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y elige a continuación a un personaje.
• **Todos los personajes ocultos:**
Derrota a todos los Dojos en el modo para un solo jugador y desbloquearás a todos los personajes ocultos en los modos Versus y Torneo.
Todas las siluetas serán reemplazadas por las caras de los Maestros de los Dojos.
•**Confundir al oponente:**
Durante un combate en el modo Versus, repetidamente pulsa los botones ✖ + ● para hacer que tu enemigo se confunda y que no sepa si vas a atacarle o no.







KNOCKOUT KINGS 2001

• Más boxeadores:
Desde el menú principal, lo que tienes que hacer es seleccionar en primer lugar es dirigirte al Modo Carrera y después introducir a continuación cualquiera de los nombres de la lista que te damos a continuación para poder jugar con el boxeador correspondiente:
MRBARRY: Barry Sanders.
ZITO: Chuck Zito.
BOSTICE: David Bostice.
DEMART: David DeMartini.
BAILEY: Joe Mesi.
JBOTTI: John Botti.
JRSEAU: Jr Seau.
OWNOLAN: Owen Nolan.
STEVEF: Steve Francis.
MECCA: Ashy Knucks.
AUSTIN: Ray Austin.
NELSON: Trevor Nelson.
JGIAMBI: Jason Giambi.
HATCHER: Charles Hatcher.
OSUNA: Bernardo Osuna.
DEFIAGBN: David Defiagbon.
SBATISTE: Mohamed Ali.



MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

• Correr con un Buggy:
Mete una tarjeta de memoria que tenga una partida grabada del juego *Smuggler´s Run* y podrás elegir el Buggy de los contrabandistas para correr en este juego.

• Nuevos coches en el Modo Arcade:
Cuando juegues en este modo, párate en los círculos rosas que aparecen escondidos en cada nivel más o menos un minuto. Después, vete de ahí y cuando te canses de conducir, pausa el juego y vuelve al menú principal. Habrás abierto un nuevo coche (uno diferente por cada círculo) para usar solo en el Modo Arcade.

• Localización de los círculos rosas de Londres:
Londres tiene tres círculos. El primero está dentro del Parlamento. Para entrar, conduce por la rampa que verás en el lateral, pasando las columnas de enfrente. El segundo está en el tejado de un edificio que tiene un logo del juego. Hay una rampa para acceder al interior del edificio adyacente, métete y verás otra rampa desde la que lanzarnos al otro tejado, donde está el círculo rosa.





El tercer y último círculo se encuentra en una estructura roja de gran tamaño. Conduce por la rampa en el lateral y sigue por la derecha. Llegarás a un lugar en el que hay dos rampas pequeñas en la derecha, entre ellas está el círculo rosa.

• Como entrar en el barco:
En Nueva York, en el mapa verás que hay una mancha azul en una esquina del mapa. Ve allí y coge velocidad, localiza el lugar de la zona azul y verás una abertura en uno de los edificios, similar a una rampa. Métete por ella a toda pastilla y conseguirás entrar en el portaaviones.

MK2: ARMAGEDDON





• Cámara modo carrera de coches:
Pulsa **Start** para pausar el juego, mantén pulsados a continuación **L2+R2** y pulsa ✖, ●, ✖, ●.

• Cámara fija:
Pulsa **Start** para pausar el juego, mantén pulsados a continuación **L2+R2** y pulsa ●, ✖, ●, ▲.

• Cámara modo Matrix:
Pulsa **Start** para pausar el juego, mantén pulsados a continuación **L1+R1**. La cámara girará alrededor de todo el escenario en plan Matrix.

• Kurt en calzoncillos:
Desde el Menú Principal, mantén apretados **L2+R2** y a continuación pulsa ■, ■, ▲, ■.

• Modo Dios:
Pulsa **Start** para pausar el juego, mantén pulsados a continuación **L2+R2** y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲, ■, ▲, **Select**.

• Personaje mezclado:
Pausa el juego, pulsa y mantén **L2+R2** y pulsa ↑, ↓, →, ←, ✖, ▲, ●, ■, ■ y **Start** para jugar con un curioso personaje que es parte Kurt, Max y el Doctor Hawkins.

• Sonidos divertidos con el Doctor Hawkins:
Mientras juegas con él, pulsa **L2+R2+←+✖**.

ONIMUSHA

• Desbloquear el mini-juego de persecución rápida:
Para conseguirlo, tienes que recoger 20 piedras azules, acabar después el juego y guardar la partida. Comprobarás después que el mini-juego ya está disponible.

• Conseguir la espada Bishamon:
Para hacerte con esta poderosa espada, lo que tienes que hacer es terminar los 20 niveles del Dark Realm. Elimina después a todos los monstruos de los 20 niveles, y abre el cofre del tesoro para descubrir la Ocarina de Bishamon. Después, en la zona posterior al combate contra Marcellus, usa la ocarina en la puerta hecha de hueso para abrirla. Encontrarás la espada en su interior. Esta espada dispone de magia ilimitada y acaba con los enemigos (excepto el jefe) con un solo golpe.

• Desbloquear el mini-juego Oni Spirits:
Para poder jugar a este mini-juego, tienes que recoger las 20 Fluoritas y teminar el juego. Una vez hecho esto, se desbloqueará sólo.

• Conseguir nuevas armas:
Una vez que te hayas terminado los 12 niveles del mini-juego Oni Spirits, conseguirás desbloquear una opción de juego que te permitirá empezar una nueva partida del juego normal con la espada Bishamon, flechas y balas infinitas y una reserva de almas de 99.
También tendrás magia infinita.

• Cambiar de personaje:
Para cambiar de personaje, tienes que encontrar 10 Fluoritas.

• Desbloquear el segundo traje de Kaede:
Consigue el rango S al final del juego para desbloquear otro traje para Kaede.

• Conseguir diferentes guanteletes:
Reúne 20.000 almas.

• Conseguir el guantelete de de oro:
Reúne 50.000 almas.

• Conseguir una buena clasificación:
Si eres un completista y quieres tener la mejor clasificación posible, además de desbloquear algún extra, has de saber que, en función del tiempo que tardes en acabarte el juego, el nº de enemigos que elimines y el nº de almas que consigas obtendrás una clasificación que va desde la A hasta la D. 30 puntos es el resultado idóneo, por lo que te contamos los puntos que conseguirás en función de tus resultados:
Si acabas el juego en menos de 3 horas: 10 puntos
Si acabas el juego entre 3 y 4 horas: 7 puntos
Si acabas el juego entre 4 y 5 horas: 5 puntos
Si acabas el juego en más de 5 horas: 3 puntos
Eliminar a más de 600 enemigos: 10 puntos
Eliminar entre 500 y 600 enemigos: 7 puntos
Eliminar entre 400 y 500 enemigos: 5 puntos
Eliminar a menos de 400 enemigos: 3 puntos
Conseguir más de 55.000 puntos de almas: 10 puntos
Conseguir entre 45.000 y 55.000 puntos de almas: 7 puntos
Conseguir entre 35.000 y 45.000 puntos de almas: 5 puntos
Conseguir menos de 35.000 puntos de almas: 3 puntos
Obtendrás una clasificación según el número de puntos que hayas conseguido:
30 puntos: S (+ un traje oculto de Kaede).
Entre 25 y 29 puntos: A
Entre 18 y 24 puntos: B
Entre 10 y 17 puntos: C
Menos de 10 puntos: D



MOTO GP

• Correr con Klonoa:
Para poder disfrutar del placer de correr con Klonoa en este juego, lo único que tienes que hacer es ganar el Desafío 22 y tendrás disponible a este personaje.

• El trazado de las curvas:
Será de vital importancia para conseguir ganar el campeonato, por lo que deberás dominarlo a la perfección. El trazado de las curvas siempre deberás realizarlo desde la parte exterior de la curva desplazándote hacia el interior, a medida que la recorres. Si no lo haces de esta manera, deberás entrar mucho más despacio en la curva y corres el peligro de salirte del trazado.

• La frenada:
Será imprescindible en la mayoría de las curvas de los circuitos si no quieres acabar empotrado en los neumáticos de protección. Siempre deberás frenar antes de entrar en la curva para poder trazar la curva a una velocidad adecuada. En el supuesto de que entres muy rápido en una curva sin haber frenado antes, deberás hacerlo intensamente dentro de ésta, perdiendo con ello unos segundos preciosos. Apréndete bien los circuitos para conocer la intensidad de frenada que requiere cada curva y trazarla correctamente. Si juegas en el modo de simulación (Experto), frenar mientras estás tumbado sobre la moto puede ser muy peligroso, ya que patinará y te irás al suelo, con la consiguiente pérdida de tiempo.

• Las caídas:
Si usas una conducción alocada y sin control, acabarás más de una vez en el frío asfalto, especialmente si chocas con violencia con otra moto o si no controlas la derrapada en el modo Simulación. Tranquilo, los roces laterales con los demás pilotos no serán motivos de caída, aunque te harán perder unas cuantas décimas.

• Las salidas de pista:
Por algún roce con otro piloto, un despiste o una frenada mal calculada, puedes acabar fuera del trazado. Evítalo siempre que puedas, ya que te hará perder unas cuantas posiciones y segundos que serán vitales para el resultado final de la carrera.

• Las salidas de carrera:
Una buena salida al comenzar la carrera será transcendente para que puedas conseguir un puesto en el podio y unos cuantos puntos que te impulsen en la clasificación general del campeonato. Para hacer una buena arrancada, mantén altas las revoluciones de la moto, sin llegar al máximo, y acelera a fondo cuando den la salida.





Si no lo haces así, perderás la ventaja que conseguiste con tus buenos tiempos en los entrenamientos oficiales.

• Los adelantamientos:
Debes saber el momento en el que tienes que adelantar para conseguir un buen resultado al final de cada carrera. El más sencillo y con el que tienes menos peligro de salirte del trazado, es aprovechando la potencia de tu moto en las rectas de los circuitos. Si quieres rebasar a un rival de manera espectacular, realiza el adelantamiento retrasando la frenada al entrar en una curva cerrada.
El adelantamiento deberá ser por el interior de la curva si no quieres acabar con el público en las gradas. Para que esto sea posible, deberás estar muy cerca del rival al que vas a adelantar y tener precaución para no salirte de la pista. Tras rebasar a tu enemigo, coloca la moto en su trayectoria para que no intente nada.

• Los derrapes:
Sólo se producirán en el modo de Simulación cuando, al volcar la moto para entrar en una curva y al acelerar sin conseguir la verticalidad, la rueda trasera de tu moto se deslice hacia el exterior de la curva.

Si no eres capaz de controlarlo, soltando el acelerador a tiempo, irás al suelo sin remedio. También cabe la posibilidad de que la rueda delantera derrape cuando frenes intensamente, una vez estés trazando una curva.

• Las penalizaciones:
Por intentar atajar en una chicane o pisar por el lado interior de una curva con el fin de recortar décimas al cronómetro, serás sancionado con 10 segundos de penalización en tus tiempos finales. Como imaginarás, semejante castigo hará que al final quedes como último clasificado, aunque llegues el primero a la meta.

• La rotura de la moto:
Si te vas al suelo varias veces durante la carrera, la moto puede sufrir daños irreparables que te hagan abandonar, perdiendo así unos puntos preciosos. Evita la conducción alocada y controla los derrapes en el modo Simulación si no quieres acabar siempre en el último puesto.

• La regularización de la velocidad en las curvas:
Además de frenar antes de entrar en las curvas, dentro de éstas tendrás que regular la velocidad para hacer un buen trazado. Acelera la moto cuando veas que te acercas al interior de la curva y decelera cuando veas que la moto se desplaza hacia el exterior. Si juegas en el modo Simulación, no podrás acelerar mientras estás tumbado en la moto, ya que la rueda trasera patinará y será probable que acabes en el asfalto. Acelera cuando consigas la verticalidad al salir de la curva.





• Los ajustes de la moto:
Saber ajustar la moto al trazado del circuito puede hacer que ganes unas décimas en cada vuelta. Aunque debes tener cuidado porque la conducción de la moto variará y requerirá algo de tiempo el adaptarte a ella.
Utiliza los entrenamientos no oficiales para adecuar la moto al circuito y rebajar tu marca.

• Controla los tiempos durante la carrera:
A lo largo de las carreras, aparecerán unas marcas orientativas que te indicarán el tiempo que dista entre tu antecesor y tu perseguidor. Míralos para saber si tienes que incrementar el ritmo y arriesgar para mejorar tu posición o te conviene mantener una conducción más prudente.

• Prueba el modo simulación cuando seas un profesional del motociclismo:
Sólo cuando en "No Simulación" hayas conseguido ganar todos los Campeonatos y tu conducción sea perfecta, tendrás el nivel suficiente para competir en el modo más realista. Los continuos derrapes y la retirada del campeonato por caídas hacen de éste, una modalidad de juego viable únicamente para los pilotos expertos.

• Vuelve a la verticalidad lo antes posible:
Si durante la carrera te mantienes mucho tiempo con la moto volcada, derraparás más de la cuenta perdiendo décimas y dando lugar a numerosas caídas. Levanta la moto lo antes posible para poder acelerar a fondo y no perder tiempo a lo tonto. Además, la aceleración de tu máquina es mucho mayor cuando está vertical que mientras está tomando una curva.

• Fíjate en los marcadores de la distancia:
En algunas curvas donde la frenada debe ser intensa verás, antes de llegar, unos carteles que marcan la distancia que queda para llegar a ésta. Guíate por ellos para saber cuándo debes empezar a frenar.

• Practica el juego sucio:
Aunque no esté muy bien decirlo, puedes provocar la salida de pista de algún rival que pueda arrebatarte el Campeonato sin ser amonestado por ello.
Para conseguirlo, colócate al lado suyo y empújale hasta que se salga de la carretera.

• Vigila a los rivales más peligrosos:
Hay unos cuantos pilotos que siempre acaban en los primeros puestos de los Premios, son los más peligrosos a la hora de competir por el título de Campeón del Mundo. Controla siempre que puedas sus posiciones durante las carreras y, sobre todo, los puntos que llevan en la clasificación global del Campeonato para saber en que puesto te conviene acabar con respecto a ellos.
Normalmente los mejores pilotos, que serán tus competidores directos son: Alex Crivillé, Max Biaggi, Kenny Roberts y Mick Doohan.





• **Caída=pérdida de carrera:**
Una caída durante la carrera hará que pierdas alrededor de unos 8 segundos, tiempo éste que suele ser más que definitivo para el resultado de la carrera.
Para evitarlas, ten cuidado con los choques con los otros pilotos cuando alcances velocidades altas y controla las derrapadas de tu moto.
• **Las penalizaciones te apartarán de los primeros puestos:**
Aunque hayas hecho una carrera maravillosa, si has sido penalizado con 10 segundos por intentar atajar en una curva, todo tu trabajo durante la competición se habrá ido al traste. Evita salirte de pista para que no seas amonestado con una bandera negra, aunque haya sido un despiste y tu intención no fuese atajar.



• **Evita las salidas de pista:**
Pisar la gravilla que se encuentra en los márgenes del circuito para evitar los accidentes graves, es una de las maneras más fáciles de perder unos cuantos segundos y algunos puestos en la carrera que luego pueden resultar muy difíciles de recuperar. Más vale pecar de prudente que provocar salidas continuas con una conducción excesivamente rápida.
• **Apréndete de memoria los circuitos:**
Ya lo dijo Crivillé en un anuncio televisivo el año que fue Campeón del Mundo: "para ser Campeón debes conocer de memoria los circuitos". Haz caso a este maestro de la conducción y memoriza la dificultad de las curvas en los entrenamientos libres para saber cómo debes frenar al trazar las curvas. Con unas pocas vueltas que des será suficiente para aprenderte el circuito.
• **Consigue una buena "Pole Position":**
Con unos buenos tiempos en las tres vueltas de los entrenamientos oficiales conseguirás ocupar una de las primeras posiciones en la parrilla de salida. Aunque recuerda que una buena "Pole Position" se puede ir al traste con una mala salida.
• **Sigue la marca oscura que hay en el asfalto:**
Para saber cómo es el trazado que debes realizar en el circuito, fíjate en la marca oscura de neumáticos que hay en el asfalto. Ésta también te servirá para saber cuáles serán los movimientos de los demás pilotos y evitar así chocarte con ellos.
• **Pisa los bordes del trazado:**
Para poder trazar las curvas a la máxima velocidad posible y conseguir unos tiempos realmente buenos, lo ideal es que pises los bordes del trazado que hay a las salidas y entradas de las curvas sin pasarte.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

• **Jugar con Albert Wesker:**
Necesitas acabarte el Battle Mode con Chris para desbloquear a este personaje.
• **Jugar con una Claire alternativa:**
Necesitas acabarte el Battkie Mode con la Claire original para desbloquear a este personaje.
• **Desbloquear Battle Mode:**
Tienes que acabarte el juego con cualquier dificultad y con cualquier ranking para activar este modo de juego. Una vez sacado, se grabará automáticamente en la tarjeta de memoria y será seleccionable desde el menú principal.





• **Lleva la cuenta de las vueltas que quedan:**
Ten siempre presente las vueltas que quedan para saber si debes incrementar arriesgar para lograr un mejor puesto o si te sirve mantener tu actual ritmo para conseguir al final el puesto que más te conviene.

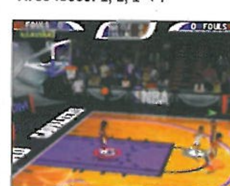


NBA HOOPZ

• **Modo Trucos:**
Cuando empiezas un partido, en la pantalla donde salen los escudos de cada equipo y pone versus, verás que en la parte inferior aparecen tres iconos. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ✖ y para el tercero ●. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activarlo. Hazlo rápido y activa más de un truco a la vez si puedes. Si lo haces bien, aparecerá un mensaje.



Turbos infinitos: 3, 1, 2, ↑.
Escenario Playa: 0, 2, 3, ←.
Escenario Calle: 3, 2, 0. ←.
Uniforme Local: 0, 1, 4, →.
Uniforme Visitante:
0, 2, 4, →.
Balón ABA: 1, 1, 1, →.
Jugadores enanos: 5, 4, 3, ←.
Cabezas pequeñas: 3, 3, 0, ←.
Cabezas grandes: 3, 0, 0, →.
Repeticiones de las jugadas:
1, 1, 0, ↓.
Sorpresa: 4, 4, 4, ←.
Sin repeticiones: 3, 0, 1, ↓.
Sin faltas: 2, 2, 2, →.
Mostrar porcentaje de tiro:
0, 1, 1, ↓.
Tiros locos: 1, 2, 1 ←.



NHL 2001

• **Jugar como "The Hammer":**
En la pantalla de creación de personajes, crea un nuevo jugador e introduce como nombre "Hammer". El comentarista se referirá a él como "The Hammer", durante el juego.
• **No te pueden meter goles:**
Pulsa **Start** para pausar el juego, selecciona a continuación la opción "Controller Setup" y posiciona tu mando sobre el equipo contrario. Vuelve al menú anterior y selecciona las opciones de equipo de tu contrincante (que ahora sería tu equipo).
Después, ve a "Goalie Status" y marca en la opción goalie "pulled", vuelve al menú anterior de nuevo y vuelve a colocar tu mando sobre tu equipo original.



ORPHEN: SCYON OF MYSTERY

• **Salud Infinita:**
En la versión Sephy, dentro de la casa de descanso, pulsa ●, ✖, ■, ▲, **R1**, **R2**, **R3** y **L3** en menos de 4 segundos para recibir salud infinita para el resto del juego.
• **Reiniciar una pelea:**
Si durante una batalla, ves que vas a perder, pausa el juego, selecciona "Equip" y volverás al juego al principio de esa pelea con toda la energía restaurada.





Reanuda tranquilamente el juego y verás como tu contrario no podrá meterte gol.
Si quieres que tengan esa opción, repite todo dejando la opción goalie como estaba.
• **Jugadores Super Defensivos:**
Introduce en la pantalla de creación de personaje estos dos nombres:
"Sandis Ozolinsh"
"Chris Pronger"
Usa sus características, ajustándolas como quieras, incluso puedes usar el bonus "NHL Challenge" para aumentar sus atributos.
Después de eso, vuelve a la pantalla anterior y ponle el nombre que quieras, pero no cambies nada más.
• **Jugadores muy atacantes:**
Introduce en la pantalla de creación de personaje cualquiera de estos dos nombres:
"Peter Forsberg"
"Jaromir Jagr".
"Keith Tkachuk"
"Pavel Bure"
"Steve Yzerman"
"Owen Nolan"
"Rob Blake"
"Nicklas Lidstrom"
"Olaf Kolzig"
Usa sus características, ajustándolas como quieras, incluso puedes usar el bonus "NHL Challenge" para aumentar sus atributos.
Después de eso, vuelve a la pantalla anterior y ponle el nombre que quieras, pero no cambies nada más.



• **Jugadores Super goleadores:**
Introduce en la pantalla de creación de personaje cualquiera de estos nombres:
"Patrick Roy"
"Dominik Hasek"
"Ed Belfour"
Usa sus características, ajustándolas como quieras, incluso puedes usar el bonus "NHL Challenge" para aumentar sus atributos.
Después de eso, vuelve a la pantalla anterior y ponle el nombre que quieras, pero no cambies nada más.

NBA LIVE 2001



• **Pase más fuerte:**
Pulsa **L2** + ✖ en el modo "uno contra uno" para mover la pelota más rápidamente.
• **Pase entre las piernas:**
Pulsa **R2** + ✖ en el modo "uno contra uno" para pasar la pelota entre tus piernas.
• **Movimiento de giro:**
Pulsa **R1** + ✖ en el modo "uno contra uno" para hacer un giro y esquivar a tu oponente mientras llevas la pelota.
• **Aumentar las estadísticas de las super estrellas:**
En el menú principal, pulsa ● para acceder al menú activo. Selecciona "Roster"y después "Edit Player". Una estrella aparecerá si tu lista "Create a Player" no tiene ninguna entrada y está vacía. Pulsa **R2** para aumentar las estadísticas del jugador en la pantalla de edición del personaje. Para elegir a otro jugador, pulsa **L2** para volver a "Create a Player" y pulsa **Start** para elegir a otro.





NBA STREET

• **Modo Trucos:**
Cuando empiezas un partido, en la pantalla versus, arriba te indican "Introducir códigos" y en la parte inferior aparecen cuatro balones de baloncesto. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ▲, para el tercero ● y para el cuarto ✖.
A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activarlo. Después de haber introducido la combinación de botones, pulsa cualquier dirección del pad para activarlo, verás un mensaje en pantalla confirmándolo.





Zumo infinito: 2, 0, 3, 0.
Sin zumo: 1, 4, 4, 3.
Mega machaque: 3, 0, 1, 0.
Sin machaques: 3, 0, 1, 2.
Más rompepartidos: 1, 4, 3, 2.
Menos rompepartidos:
1, 3, 4, 2.
Sin rompepartidos: 1, 4, 4, 2.
Springtime Joe "The Show":
1, 1, 0, 1.
Summertime Joe "The Show":
1, 0, 0, 1.
Athletic Joe "The Show":
1, 2, 0, 1.
Máximo Poder: 3, 1, 1, 0.
Manos locas: 3, 2, 1, 0.
Super aplastamiento:
3, 3, 1, 0.
Tiros fáciles: 2, 1, 3, 0.
Cabezas grandes: 4, 1, 2, 1.
Cabezas pequeñas: 4, 2, 4, 2.
Jugadores pequeños:
4, 0, 4, 0.
Sin alley-oops: 3, 3, 0, 3.
Sin tiros de 2 puntos:
3, 3, 0, 3.
Sin indicadores de jugador:
4, 0 ,0 ,4.
Sin indicador de tiro: 4, 3, 2, 4.
Sin reloj de tiro: 4, 4, 0, 3.
Pelota ABA: 0, 1, 1, 0.
Pelota de playa: 0, 1, 1, 2.
Pelota Grande EA: 0, 1, 4, 0.
Balón medicinal: 0, 1, 1, 3.
Balón de fútbol: 0, 2, 1, 0.
Balón de voleibol: 0, 1, 1, 4.
Uniformes auténticos:
0, 0, 1, 1.
Uniformes casuales: 1, 1, 0, 0.
Capitán rápido: 3, 0, 2, 1.
Tiros largos más difíciles:
2, 2, 3, 0.
Nombres de los jugadores:
0, 1, 2, 3.
Sin repeticiones: 1 , 2,1, 1.
Sin trucos: 1,1,1,1.
• **Movimientos especiales**
Streetwise: **L1+L2+■**
(1500 puntos)
Off The Chain: **L1+R1+■**
(1500 puntos)
Change Up: **L1+R2+■**
(1500 puntos)
Downshift: **L2+R1+■**
(1500 puntos)
Backtrack: **L2+R2+■**
(1500 puntos)
Reel2Reel: **R1+R2+■**
(1500 puntos)
Cyclone: **L1+L2+R1+■**
(1500 puntos)
Double-Cross: **L1+L2+R2+■**
(1500 puntos)
Breaking You Off: **L1+R1+R2+■**
(1500 puntos)
Slip 'n' Slide: **L2+R1+R2+■**
(1500 puntos)
*Left Behind: ■
(2500 puntos)
*Debes hacerlo cuando estés cara a cara con el defensor
• Si el defensa falla, la puntuación será doble
• Si repites un movimiento en la misma posesión la puntuación se verá reducida a la mitad.
• **Mates avanzados**
Dominator: **L1+L2+●**
(2500 puntos)
Hammerdown: **L1+R1+●**
(2500 puntos)
High Rise: **L1+R2+●**
(2500 puntos)
Wake Up Call: **L2+R1+●**
(2500 puntos)
Backbreaker: **L2+R2+●**
(2500 puntos)
Groundshaker: **R1+R2+●**
(2500 puntos)
Special Delivery: **L1+L2+R1+●**
(2500 puntos)
Dunkalicious: **L1+L2+R2+●**
(2500 puntos)
Around The World: **L1+R1+R2+●**
(2500 puntos)
Super Fly: **L2+R1+R2+●**
(2500 puntos)
*Put it Home:
L1+L2+R1+R2+●
(2500 puntos)
**Dinner's Served:
L1+L2+R1+R2+●
(7500 puntos)
*Debes hacerlo estando parado
**Debes ejecutarlo en la línea de tiros libres.



[O]

ONI

Estos códigos deben introducirse mientras se está jugando. Si escuchas un sonido, ha funcionado.
• **Pasar de nivel:**
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce este código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, L2, L1.
• **Camuflaje infinito:**
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce: **L2, L1, L2, ■, ●, ■, L1, R3, L2, L3.**
• **Invencible:**
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce este código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, R3, ●.
• **Seleccionar personaje:**
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce el siguiente código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, L2, L2, L2, L2.
Pulsa **L2** y cambiarás de personaje.



• Un solo golpe mata:
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce este código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ●, ■.

• Personajes diminutos:
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce este código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ■, ●.





• Modo Puños de Leyenda:
Este truco hará que tus enemigos salgan volando cuando les golpees. Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce el siguiente código:
L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, ●, ■.

• Modo ametralladora:
Conseguirás que tu pistola dispare como si fuera una ametralladora. Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce el siguiente código:
L2, L1,L2, ■, ●, ■, L2, L2, L1, L3.

• Cabezas grandes:
Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce el siguiente código:
L2, L1, L2, ■ ●, ■, Start, ■, ●, Start.

ONIMUSHA

• Uniformes alternativos:
Una vez que hayas logrado finalizar el juego por primera vez y hayas grabado también la correspondiente partida, empieza una nueva partida y una verás una opción nueva llamada: "Sinnosuke Normal/Special".
La versión especial del traje nos presenta a Samanosuke en el juego disfrazado de Oso Panda con un bebé panda en un bolsillo frontal del disfraz dando palmas.
Este traje aparece en algunas secuencias FMV, pero no en todas. Si completas después el juego con un rango "S", conseguirás otro uniforme para Kaede.

• FMV de *Onimusha 2*:
Completa el juego y salva la partida. Empieza una nueva partida y verás una nueva opción: "Special Report".
Esta opción te mostrará una pequeña secuencia de la secuela del juego, en preparación.







QUAKE 3: REVOLUTION

• Pasar de nivel:
Mientras estás jugando una partida, pulsa y manten **L1 + R1 + R2 + Select** y pulsa **✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■** y **▲**. Automáticamente ganarás el nivel y pasarás al siguiente.



RAYMAN 2: REVOLUTION

• Modo de trucos:
Ve a cualquier mapa y ve a la pantalla de opciones, selecciona "Sonido", ilumina la opción "Apagado". Ahora con **L1** y **R1** apretados, pulsa **L2, R2, L2, R2, L2, R2**. Un menú de trucos aparecerá en pantalla.

RC REVENGE PRO

• Todos los circuitos:
En el menú principal, pulsa:
L1, R1, R2, ■, ●.

• Todos los coches:
En el menú principal, pulsa:
L1, L2, R1, R2, ●, ■.

• Desbloquear la próxima copa:
En el menú principal, pulsa:
L1, R1, R2, L2.

• Salida rápida:
Después de que aparezca el "Go" durante la cuenta atrás, tienes que pulsar muy rápidamente **✖**.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

• Todos los personajes disponibles:
En la pantalla de selección de personajes, pulsa: **←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.**
La incógnita en la esquina inferior derecha es el "boxeador aleatorio".



SSX

• Baja gravedad:
Ve a la pantalla de Opciones y pulsa **L1 + L2 + R1 + R2** y después **■, ▲, ←, →** y **↑**. Oirás un sonido de confirmación.



Antes de que elijas esa opción, pulsando la **✖**, pulsa primero el **■** para cambiar su traje. Ahora tienes acceso a todos los trajes, incluidos los de Navidad.

• Sacar a Freak E. Deke y a Michael Jackson:
En la pantalla de selección de personaje pulsa:
R1(13 veces), R2, R1 (10 veces), R2.

• Boxeadores gordos:
En la pantalla de selección de personajes pulsa la siguiente combinación:
→, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.
Si lo has hecho bien, oirás la campana del ring sonar. Este truco solo afecta a tu personaje.

•Guantes grandes:
En la pantalla de selección de personajes pulsa:
←, →, ↑, ↓, R1, R2.
Si lo has hecho bien, oirás la campana del ring sonar. Este truco solo afecta a tu personaje.

•Boxeador extremadamente delgado:
En la pantalla de selección de personajes pulsa:
→, →, ↑, ↓, →, R1, R2.
Si lo has hecho bien, oirás la campana del ring sonar. Este truco solo afecta a tu personaje.

•Boxeador Zombie:
En la pantalla de selección de personajes pulsa:
←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.
Oirás la campana del ring.

• Super truco:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa:
←,→,←, ←, →, ↑,↓, R1 (5 veces), **R2** para sacar todos los trajes de los boxeadores y más cosas. Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación. Pulsa **■** cuando selecciones un personaje para cambiarle el traje entre todos los distintos que hay.

• Todos los entrenamientos hechos:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **←, ↓, ↑, ↓, ↑, R1** (20 veces), **R2**. Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• Año Nuevo:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2**. Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• San Valentín:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→, ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, R2**. Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• San Patricio:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2.**

• El Día de la Independencia:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2.** Oirás un sonido de confirmación.

• Halloween:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• Día de Acción de Gracias:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→,↑,↓,↓,↓, R1** (7 veces), **R2.** Oirás un sonido de confirmación.

• Navidad:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→,↑,↓,↓,↓, R1** (8 veces) **R2.**



Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación

• Cabezas grandes:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→,→, ↑, ↑,→, R1, R1, R1.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• Juego rápido:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **→,→, ↑, ↓, →, R1, R1, R1, R1, R2.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.



• Modo de hipervelocidad:
En la pantalla de selección de personaje pulsa **←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, R1** (19 veces) **R2.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• Cámaras adicionales:
En la pantalla de selección de personajes, pulsa **R1** (20 veces), **R2, R1, R2, R1** (21 veces), **R2, R1**(18 veces), **R2, R1** (9 veces), **R2, R1** (14 veces), **R2, R1** (5 veces), **R2, ←, →, ↑, ↓, R2.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación, pausa el juego y tendrás a disposición 15 nuevos ángulos de cámara para seleccionar.

• Comenzar en una final:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa **R2, ↓, →, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R2.** Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación.

• Ver los títulos del final:
En el menú principal, pulsa **→, →, →, ↓, R1, R2.** Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.

• Rumble 1 completo:
Pausa el juego y pulsa **R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2.**

• Rumble 2 completo:
Pausa el juego y pulsa esta combinación:
R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2.

• Rumble 3 completo:
Pausa el juego y pulsa **R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓.**

RIDGE RACER V

• Cambiar el aspecto de la Intro:
Durante la introducción del juego, pulsa **L1** y **R1** para cambiar de tres formas distintas su aspecto. Pulsando **R1** una vez la intro será en blanco y negro, pulsando 2 veces lo verás con un tinte amarillo, como si la película fuera vieja, pulsando 3 veces lo verás más borroso. Pulsa **L1** para volver atrás los efectos.

• Información curiosa en pantalla:
Cuando estes corriendo en un circuito, con la vista en tercera persona activada, pulsa **Select** para hacer que aparezca una ventana de información en el centro de la pantalla, que entre otras cosas, refleja la cantidad de presión que usas al girar con el coche o en los botones de control del juego. Pulsando nuevamente **Select**, la ventana desaparece.

• Poder jugar con Pac-Man:
Una vez que hayas corrido 3.000 km, la pista Pac-Man se abrirá y podrás jugar en ella. Jugando en esa pista, si ganas la carrera, el coche de Pac-Man y los Fantasmas sobre Motos estarán disponibles.

RUMBLE RACING

Sitúate sobre la opción del menú "Cargar/Salvar" y pulsa **→**. Verás ahora la opción "Passwords". Selecciónala e introduce cualquiera de estos códigos. Si alguno no funicona, cambia la letra "O" por el número "0", "B" por "8" o "I" por "1".

• Desbloquear coches:
Gamecus: BSUIGASUM
XXS Tomcat: NALDSHHSD
Sporticus: OPSRTISUC
Stinger: AMHBRAAMH
Buckshot: UBTCKSTOH
Van Itty: VTYANIYTT
High Roller: HGIROLREL
Redneck Rocket: KCEROCTEC
Revolution: PTOATRTO1
Road Trip: ABOGOBOGA
Vortex: 1AREXT1AR
Interceptor: CDAAPTN1A
Thor: THTORHROT

• Contraseñas del modo Campeonato:
KOZIEC1PU
KZOIEC2P1
OORKIEPUC



• Desbloquear circuitos y sus coches correspondientes:
Copa Pro 2 + circuito Passing Falls Down + coche The Cataclysm: P1PROC1PU.
Copa Pro 3 + circuito Passing the Gauntlet + coche The Escargot: Q2PROC2YT.
Copa Elite 1 + circuito Passing Surf and Turf + coche The Road Kill: AEPPROPUC
Copa Elite 2 + circuito Passing Coal Cuts + coche The Jolly Roger: ILETEC1MB.
Copa Elite 3 + circuito Passing Wild Kingdom + coche The Malice: ILCTEC2VB.
Copa Elite 4 + circuito Passing Over Easy+coche The Direwolf: ILQTEC3PU.
Copa EA Elite + circuito Passing Outer Limits + coche The Blue Devil: LEAITEPUC.
Copa EA Stunt + vídeo Grand Champion: YEAMPLOWW.
Circuito Circus Minimus: ZEAGTLUKE.



SLIPHEED: THE LOST PLANET

• Todas las armas:
Empieza una partida e introduce como nombre la palabra XACALITE. Tendrás todas las armas del juego, 9 en total, a tu entera disposición, desde el principio.

SMUGGLER'S RUN

• Usar un coche del juego *Midnight Club*:
Primero, como es lógico, juega una partida en el *Midnight Club* y graba una partida en la tarjeta de memoria. Carga el juego *Smuggler´s Run* y carga la partida salvada del juego anterior. Tendrás a tu disposición un coche del *Midnight Club*.

• Sin gravedad:
Pausa el juego y pulsa **R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.**

• Invisibilidad:
Pausa el juego y pulsa la siguiente combinación:
R2, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

• Aumentar el tiempo: Pausa el juego y pulsa la siguiente combinación:
R1, L1, L2, R2, →, →, →.



SSX

• Abrir todo:
Ve a la pantalla de Opciones y, mientras mantienes pulsados los cuatro botones superiores del pad **(L1, L2, R1, R2)** introduce el siguiente código:
↓, ←, ↑, →, ✖, ●, ▲, ■.
Ahora tendrás disponibles todas las pistas, los personajes, las tablas y los trajes.

• Modo Corredor:
Ve a la pantalla de Opciones y, mientras mantienes pulsados los cuatro botones superiores del pad **(L1, L2, R1, R2)** introduce el siguiente código:
■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖.
Ahora, cuando participes en una carrera, tu personaje correrá por la nieve con la tabla a la espalda, en vez de ir sobre ella. Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.

• Desbloquear la tabla Mallora:
Ve a la pantalla de Opciones y, mientras mantienes pulsados los cuatro botones superiores del pad **(L1, L2, R1, R2)** introduce el siguiente código:
●, ●, ●, ●, ●, ✖, ▲, ■.

• Estadísticas al máximo:
Ve a la pantalla de Opciones y, mientras mantienes pulsados los cuatro botones superiores del pad **(L1, L2, R1, R2)** introduce el siguiente código:
✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ■.

STAR WARS: STARFIGHTER

Todos estos trucos se activan en la pantalla de Códigos, que se encuentra dentro del Menú de Opciones. Si es correcto, en la parte inferior o superior de la pantalla aparecerá una frase confirmándotelo. Para desactivarlos, usa la opción "Restore Defaults" que está en Opciones.

• Video de Navidad oculto: WOZ.
Irás directamente al video.

• Modo Jar Jar: JARJAR.
Este modo vuelve del revés los mandos de control y disparo de la nave.

• Modo Director: DIRECTOR.
Cuando estés en una misión, la cámara saltará de una nave a otra de las que controles, usando el **R1**, podrás hacer zoom.

• Bonus: NOHUD.

• Ver los créditos: CREDITS.
Irás directamente a ver los créditos del juego.

• Abrir la Galería de Imágenes: SHIPS.

• Ver los bocetos de diseño de los planetas: PLANETS.
Irás directamente a ver los bocetos y diseños del juego.

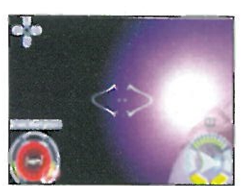
• Ver al Equipo de desarrollo: TEAM
Irás directamente a ver las fotos del equipo de desarrollo del juego.

• Modo Trucos:OVERSEER.
Abrirás todo excepto las misiones de bonus en el modo Multijugador.

• Nave espacial secreta para las misiones bonus: BLUENSF.

• Misiones bonus en el modo Multijugador: ANDREW.





• **Invencible:**
MINIME.
• **Día de trabajo de James:**
JAMES.
• **Fotos de los protagonistas y de las naves espaciales:**
HEROES.
• **Imágenes de Simon:**
SIMON.
• **Pantalla por defecto:**
SHOTS, SIZZLE o HOTEL.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

• **Desbloquear el AAT:**
En el Menú Principal, pulsa ●, ▲, ■, ●, ▲. Aparecerá un mensaje en pantalla y ya podrás jugar con este tanque.
• **Desbloquear a Boba Fett:**
En el Menú Principal, pulsa ■, ■, ▲,●, ▲. aparecerá un mensaje en pantalla y podrás jugar con Boba Fett.
• **Pilotos Naboo:** En el menú principal, pulsa esta combinación: **L1, R1, L2, R2.**



• **Pilotos Shark:** En el menú principal, pulsa esta combinación: **↑, →, ↓, ←, Select.**
• **Turbo infinito:** en el menú principal, pulsa **L1, R2, L1, R2, ■, Select.**
• **Arena Space Freighter:** En el menú principal, pulsa **L1, R1, Select, ●.**
• **Idioma en alemán:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, L1.**
• **Idioma en español:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, R1.**
• **Idioma en francés:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, R2.**
• **Idioma en italiano:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, L2.**
• **Idioma en inglés:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, ●.**
• **Idioma Jawa:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, ■.**
• **Idioma Androide:** En el menú principal, pulsa **Select, Select, Select, ↑.**
• **Poder Queen Amidala:** En el menú principal, pulsa **↓, Select, ↑, Select, ←, →, Select.**
• **Modo Estrella de la Muerte:** En el menú principal, pulsa **R1, R1, R1, R1, ↑, ←.**
• **Super Bocina:** En el menú principal, pulsa **●, ●, ●, ●, L2, Select.**
• **Correr del revés:** En el menú principal, pulsa **L2, L2, L2, L2, ●, Select.**
• **Competidores más pequeños y veloces:** En el menú principal, pulsa **L1, L1, L1, L1, R2, ■.**



• **Modo Giro:** En el menú principal, pulsa esta combinación:
↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.
• **Modo escurridizo:** En el menú principal, pulsa esta combinación:
↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.

STREET FIGHTER EX 3

• **Jugar con Evil Ryu:**
Completa el modo Original con Ryu ocho veces sin continuar.
Después, ilumina a Ryu, pulsa y manten **Select** y pulsa ✖, ■ o ● en la pantalla de selección de personajes para tener disponible a la versión oscura de Ryu.
• **Jugar con Bison II:**
Completa el modo Original con M. Bison (Vega) ocho veces sin continuar. Después, ilumina a M. Bison, pulsa y manten **Select** y pulsa ✖, ■ o ● en la pantalla de selección de personajes para sacar a este nuevo luchador.
• **Jugar como Narrator Sakura:**
Completa el modo Original con Sakura ocho veces sin continuar.
Después, lo único que tienes que hacer es iluminar a Sakura y pulsa **Select** en la pantalla de selección de personajes para sacar a este nuevo luchador y añadirlo a tu colección.
• **Personajes bonus:**
Completa el modo Original con un solo personaje sin continuar con la dificultad normal o difícil para desbloquear a un luchador oculto. Cada vez que te acabes el juego con un personaje distinto, sacarás más luchadores ocultos.

SUMMONER

• **Ver un vídeo muy divertido:**
Selecciona la opción para ver los créditos y cuando estos comiencen a salir en la pantalla, pulsa ✖ y verás un vídeo realmente desternillante que tiene algo que ver con el clásico juego de rol *Dragones y Mazmorras*.
• **Hechizo rápido:**
Elige un hechizo, pulsa ▲ para abrir el menú de pausa, selecciona la opción "Inventario" y sal de esta pantalla para volver al juego.
Verás como tu hechizo se lanza enseguida sin que tengas que esperar nada.

SUPER BUST-A-MOVE



• **Personajes secretos:**
En la pantalla del título pulsa ▲, →, ←, ▲. Si lo has hecho bien, aparecerá un icono en la parte superior derecha de la pantalla para confirmar el truco.
• **Abrir más niveles:**
En la misma pantalla de antes, pulsa la siguiente combinación:
▲, ←, →, ▲.
Aparecerá un icono en la parte superior izquierda de la pantalla si lo has hecho bien. Puedes encontrar niveles extra seleccionando el Modo Puzzle y eligiendo después Modo Arcade.

SURFING H3O

• **Personajes y tablas extra:**
Completa el juego en la dificultad normal para desbloquear a Tyrone King, Lara Barcella, Gareos y seis tablas. Si lo completas en la dificultad semi-pro, desbloquearás a Morsa, Serena Knox, Jojo y otras seis tablas más. Si te lo acabas en la dificultad pro, conseguirás a Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa y cinco tablas nuevas en esta ocasión.
Si finalizas el juego en la dificultad Master, conseguirás desbloquear a Surfoid y tres tablas.

[T]

TEKKEN TAG TOURNAMENT

• **Luchar con Ángel:**
Acábate el juego una vez en el modo Arcade con Devil.
A continuación, en la pantalla de selección de personajes, sitúate sobre su icono y pulsa **Start**.
• **Luchar con Tiger:**
En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Eddy y pulsa **Start**. Cambiará a Tiger.
• **Galería Tekken Tag:**
Consigue sacar a Devil y podrás acceder a la galería de *Tekken Tag.*
• **Conseguir luchadores secretos:**
Según las veces que te acabes el juego, irán estando disponibles nuevos personajes que antes estaban ocultos, los cuales aparecen en este orden:
Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil y Angel, Desconocido.



• **Acceder al Modo Tekken Bowl:**
Consigue sacar a Ogre y podrás acceder al Modo Tekken Bowl.
• **Acceder al Modo Theater:**
Acábate el juego una vez y accederás al Modo Theater.
• **Acceder al nuevo equipamiento de ARMOR KING:**
Selecciona a este personaje como tu luchador principal (el primero de los dos que eliges) y termínate el juego. Ahora, en la pantalla de selección de personajes, podrás seleccionarle con su nueva indumentaria.
• **Descubrir secuencias FMV de Ling:**
Para poder contemplar dos escenas distintas de FMV con esta luchadora, lo que tienes que hacer es terminar el juego con ella una vez y después tienes que terminar el juego de nuevo con Ling, usando esta vez su uniforme de escuela.
• **Super carga de energía:**
Pulsa todos los botones del pad a la vez mientras peleas con tu personaje, verás como de esta forma acumula energía extra.
• **Burlas y risas frente al adversario:**
Juega con Xiaoyu y pulsa ↓/← + ■, y asegúrate de que el contador de ataques está encendido (prueba este truco en el Modo Práctica).
Al hacer esta combinación, tu personaje se reirá o burlará de su adversario unos instantes.
En el juego normal, puedes elegir entre diversas formas de burla, simplemente apretando en la pantalla de selección de personaje, cuando elijas a tu luchador, pulsandoesta combinación: ●, ■ ó ✖.
• **Seleccionar el escenario en el Modo Práctica:**
Ilumina en primer lugar la opción "Modo Práctica" que encontrarás dentro del menú principal. A continuación, pulsa y mantén **L2** y pulsa después **R2** el número de veces indicado para seleccionar el escenario correspondiente:
Law (Nuevo): 1.
Yoshimitsu (nieve ligera): 2.
Ling: 3.
Hwoarang: 4.
Lei: 5.
Ogre: 6.
Escuela (atardecer): 7.
Jin (atardecer): 8.
Nina (día): 9.
Eddy (amanecer): 10.
King: 11.
Heihachi: 12.
Eddy (día):13.
Desconocida: 14.
Law (viejo): 15.
Escuela (día): 16.
Jin (día): 17.
Nina (noche): 18.
Yoshimitsu: (nieve fuerte): 19.
Paul: 20.
• **Trajes de los años 70:**
Usa el botón **Start** cuando selecciones a alguno de estos personajes para sacar sus trajes de los años 70:
Xiaoyo, Law (traje de Bruce Lee), Jin, Jun, Ganryu o Michelle.

THEME PARK WORLD

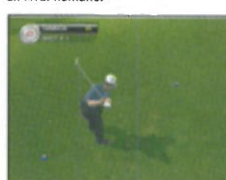
• **Tickets de Oro:**
En el parque, introduce esta combinación de botones, si te equivocas tendrás que volver a empezar desde el principio, ¿vale?:
↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●,
↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●,
↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●,
↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●.
↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑,
↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑,
↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●.
Este código hará que consigas todos los tickets de oro y poder de esta manera acceder a cualquiera de los parques restantes que existen en el juego, para que juegues en todos.

THE BOUNCER

• **Jugar con Leann Caldwell:**
Juega en el modo Historia usando solo a Kou. Después de que hayas derrotado a Duragon en la última pelea, verás una secuencia FMV y tendrás que pelear con Leann.
Derrótala y podrás jugar después con ella en los modos Survival y Versus.
• **Jugar con Wong Leung:**
Juega en el modo Historia con cualquier personaje, aunque no uses a Sion en la pelea contra Kaldea (la pantera). Después de esta pelea, usa a Sion para completar el juego.
Después de derrotar a Duragon, verás una secuencia FMV y tendrás que pelear con Wong. Derrótale y podrás jugar después con él en los modos Survival y Versus.
• **Jugar con Duragon sin camiseta:**
Completa el modo Historia tres veces usando cualquier personaje. Después de derrotar a Duragon la segunda vez, se levantará y peleará sin camiseta. Derrótale de nuevo y tendrás esta versión del personaje disponible en los modos Survival y Versus.
• **Jugar con Kou con el traje MSF:**
Juega en el modo Historia con cualquier personaje. Usa a Kou para infiltrarte en el edificio Mikado.
El traje MSF de Kou estará ahora disponible en los modos Survival y Versus.
• **Jugar con Sion con un traje negro:**
Completa el modo Survival derrotando a la versión de Sion vestido de negro para tenerle disponible con ese traje en los modos Survival y Versus.
• **Personajes Extra:**
Completa el modo Historia para desbloquear personajes extra en los modos Survival y Versus cada vez que te acabes el modo Historia.
• **Aumentar el rango del personaje:**
Cada vez que termines el modo Historia, el rango de los personajes extra en los modos Survival y Versus aumentará, aunque esto no incluye a Volt, Sion y Kou.
• **Uniformes alternativos:**
En la pantalla de selección de personajes, en los modos Survival y Versus, pulsa y mantén **L1**, **L2** o **R2** y elige a un luchador. Este truco no tiene efecto alguno en el modo Historia.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

• **Distracciones:**
Mientras juegas en el modo de dos jugadores, puedes distraer a tu rival, siempre y cuando sea humano, pulsando la siguiente combinación:
▲, ■, ✖ ó ●.
Solo funciona cuando juegas contra un rival humano.



• **Más distracciones:**
Si quieres hacer más ruiditos extraños, a la vez que pulsas cualquiera de los botones del truco anterior, pulsa también y mantén **R2**.
• **Jugar más deprisa:**
Si estás jugando contra la consola, puedes acelerar el swing de tu rival apretando y manteniendo el ▲.
Así, el juego irá más rápido y no te aburrirás.
• **Gente cruel:**
Mientras juegas con Tiger Woods en el modo Tour, pulsa y mantén **L1** y **L2** y pulsa ▲, ■, ✖ y ●.
Verás como un espectador arroja basura y comida sobre tí mientras estás preparando tu golpe.
Tienes que ser Tiger Woods para que el truco funcione, aunque tranquilo, porque esto no afectará a tu swing, es solamente algo curioso.

TOKYO XTREME RACER: ZERO

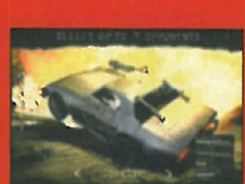
• **Claxon por sirena:**
Selecciona el spoiler trasero tipo 5 para el R30 y para el R30M, para convertir tu claxon en una sirena.
• **Pantalla de pausa sin textos:**
Mientras tengas pausado el juego, pulsa simultáneamente ▲ + ■ para quitar el menú. No puedes quitar la pausa del juego si quitas este menú. Vuelve a hacer la misma combinación para que aparezca el menú de la pausa y puedas continuar el juego.
• **Consigue un apodo especial:**
Pon una pegatina de tu equipo en el coche cuando conduzcas para un equipo para obtener un apodo.



TWISTED METAL: BLACK

• **Cambiar la cámara:**
Para cambiar el ángulo de la cámara, pulsa y mantén Select y espués pulsa ↓.
Para cambiar entre la horizontal y la vertical, pulsa y mantén **Select** y pulsa a continuación ←.
• **Convertir armas en salud:**
Puedes usar este código para rellenar tu salud siempre y cuando tengas algún arma en tu poder. Durante el juego, pulsa y mantén apretados **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y a continuación pulsa ▲, ✖, ■ y ●. Tus armas desaparecerán y se rellenará tu salud. Ahora tendrás que coger más armas para poder mantenerte en la competición.
• **Descifrar los códigos de Minion:**
Para poder descubrir lo que significan los códigos numéricos de Minion que aparecen en las pantallas de carga entre fase y fase (siempre y cuando juegues con él, claro) solo tienes que sustituir cada número por su correspondiente letra.
De este modo, A=1, B=2 y Z= 26, pudiendo así leer los mensajes que aparecen, los cuales dicen:
Debo hablar en clave o él me descubrirá.
Todos nosotros estamos atrapados en su cabeza.
No creo que esto sea real.
Así es como él ve el mundo, como Sweet Tooth ve su vida, no es real.
En el mundo real, mi nombre es Marcus A. Kane.
He olvidado el color del mundo.
• **Menú de armas distinto:**
Pulsa y mantén apretado **Select** y después pulsa → durante el juego para cambiar el menú de apariencia de las armas.
• **Munición Infinita:**
Para tener munición infinita disponible, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y después pulsa ↑, ✖, ←, ●.
• **Invencible:**
Si usas este código, luego no digas que el juego es fácil, ¿vale? Durante el juego, incluido el modo Historia, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y después pulsa →, ←, ↓, ↑. Aparecerá un mensaje en pantalla que te indicará que está activado el truco.
• **Mega Ametralladoras:**
Para activar esta opción, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y pulsa ✖, ✖, ▲.
• **Un solo disparo acaba con los enemigos:**
Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y rápidamente pulsa ✖ dos veces y ↑. Aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el truco.
• **Desbloquear el modo Dios:**
Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y pulsa ↑, ✖, ←, ●.
Verás un mensaje en la parte superior de la pantalla que indicará que el modo Dios está activado.





• Resetear los Récords:
En la pantalla Time Record, pulsa y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** con **Start** para resetear los récords grabados. Se borrarán también las puntuaciones del modo Quick Race. Esta opción no se puede grabar.

• Ver los medidores durante la repetición:
Mientras estás viendo la repetición de una carrera, pulsa **Select** para mostrar los medidores.

• Ver otros coches en el modo One-on-One:
En el modo one on one contra un rival, pulsa y mantén el ■ del mando del jugador 1 para mostrar al resto de los coches en competición.

• Ver otros coches en el modo Free Run:
Pulsa el ■ del mando del jugador 1 cuando entres el modo de dirección para mostrar a otros coches.

• Mostrar la opción Análisis:
En el menú de Pausa, (excepto en el modo Versus), pulsa y mantén el ■ mientras mueves el cursor a la parte inferior a través de las opciones. Aparecerá una nueva opción, "Analyze", actívala para poder visualizar el medidor de análisis en pantalla.

• Cambiar la vista del conductor en la repetición:
Mientras ves la repetición, en la vista "Driver View", pulsa **L1/R1** para mover la cámara a la izquierda o a la derecha.



TOP GEAR DARE DEVIL

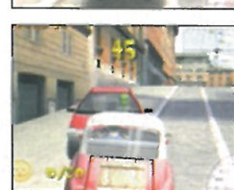
• Verlo todo más borroso:
Ve al Menú Principal, y una vez allí, pulsa la siguiente combinación que te damos:
↑, ←, ●, ↓, →, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■.
Si le echas un vistazo después a las opciones del juego, verás que ha aparecido una nueva llamada "Motion Blur", donde podrás hacer que la pantalla sea más o menos borrosa, es cuestión de gustos.

• Convertir a todos los conductores en Alienígenas:
Pulsa la siguiente combinación durante el juego para hacer que todos los conductores sean aliens:
↑, ↑, ▲, ▲, ←, ●, ←, ●, ↓, ↓, ✖, ✖.

• Pintadas en el coche:
En la pantalla del Menú Principal pulsa la siguiente combinación:
↓, ■, ↓, R1, →, →, ↑, ←, ●, ●, L2, L1.

• Activar la cámara de persecución:
Durante el juego, y sin activar la pausa, pulsa la siguiente combinación:
←, →, ■, ●, ▲, ✖, ↑, ↓, L2, R1, L1, R2.







UNREAL TOURNAMENT

• Toda la munición:
Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento e introduce la siguiente combinación:
←, →, ●, ●, ●, →, ←.
Al pulsar el último botón, volverás de nuevo al juego, pero con la munición al máximo.

• Modo Dios:
Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento e introduce la siguiente combinación:
■, ●, ←, →, ●, ■.
Al pulsar el último botón, volverás al juego pero ahora serás invencible.

• Conseguir todas las armas:
Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento e introduce la siguiente combinación:
←, ●, →, ■, →, ←.

• Cuatro jugadores sin necesidad de un Multitap:
Si quieres jugar con tres amigos más y no tienes el Multitap de la Ps2, sólo necesitas un teclado y un ratón con salida "USB".



Esto te permitirá que dos jugadores jueguen con un pad y otros dos con teclado y ratón. Ve a la opción de configuración de controles y asignarles el teclado y el ratón a los jugadores 3 y 4.

• Pasar de nivel:
Pausa el juego en cualquier momento e introduce después la siguiente combinación:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ●.

• Todos los personajes:
Pausa el juego en cualquier momento e introduce este código:
←, ←, ●, ●, →, ←, ●.



TIME CRISIS 2

• Conseguir armas automáticas:
Para disponer de armas automáticas en el juego, tienes que terminarte el modo Historia 2 veces.

• Desbloquear el modo Espejo:
Para disponer de este modo de juego tan peculiar, tienes que conseguir terminar el modo Historia usando tan solo 1 crédito.

• Munición infinita:
Si terminas el modo Historia usando las armas automáticas, conseguirás munición infinita.

• Conseguir munición más potente:
Termínate el modo Historia usando la opción de munición infinita.

• Conseguir continuar todas las veces que quieras:
Después de usar todos los créditos que tengas en el modo Historia y terminarlo, tienes que quedarte con 1 crédito.
Después de hacer esto 9 veces, esto es, acumular 9 créditos, desbloquearás esta opción en la que podrás continuar todas las veces que quieras en el juego.







WILD WILD RACING

• Salida rápida:
Este es un truco muy típico en juegos de este tipo. Cuando el reloj está contando hacia atrás desde tres hasta el comienzo de la carrera, puedes hacer una salida rápida gracias a un pequeño truco: usando el turbo si esperas a presionar ✖ hasta que el reloj llegue a 1 saldrás antes.

• Nuevos motores:
Cada país en el modo Time Attack te hará conseguir un motor nuevo para cada uno de los tres buggies básicos del juego.
Al acabar las tres carreras en el modo Time Attack (Uphill, Downhill y Flat), conseguirás un nuevo motor que aumentará las características de tu buggy.

• Modo trucos:
En la pantalla de opciones, mantén apretado ■ y pulsa esta combinación:
↑, ●, ↓, ●, ←, →, ←, →, ●.
Abajo del todo aparecerá una nueva opción llamada Secret.
En el modo para un jugador escribe la palabra NORTHEND como nombre.
De este modo, conseguirás que se desbloqueén todos los circuitos y todos los coches, incluidos los vehículos un tanto raros como la furgoneta de helados y el OVNI.



WINBACK

• Modo Trial:
En la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido la siguiente combinación: ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← y después, con ▲ pulsado, pulsa **Start** para desbloquear el Trial Mode.
Oirás un disparo que te confirmará que el truco ha funcionado.



Ahora podrás jugar en cualquier nivel, pero tienes que introducirlo antes de que empiece la demo.

• Modo Muerte Súbita:
En la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido la siguiente combinación:
L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲ y después, con **R1** pulsado, pulsa **Start** para desbloquear el Modo Muerte Súbita. Todo el mundo, incluido tu, moriréis si os acierta un solo disparo.
Hay que introducirlo antes de que empiece la demo.

• Modo Max Power:
En la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido la siguiente combinación:
L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ● y después, con **L1** pulsado, pulsa **Start** para desbloquear este modo.
Si lo has hecho bien oirás un disparo. Tendrás todas las armas y munición infinita. Hay que introducirlo antes de que empiece el modo demostración.

• Todos los personajes del modo multijugador:
En la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido la siguiente combinación:
↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← y después, con ● pulsado, pulsa **Start.**
Esto hará que se desbloqueen todos los personajes del modo multijugador.
Si lo has hecho bien oirás un disparo. Si no, acaba el juego en Fácil y en Normal.
Recuerda que este truco hay que introducirlo antes de que empiece la demo o no funcionará.



WORLD DESTRUCTION LEAGE: WAR JETZ

• Trucos varios:
Para poder disfrutar de todos estos fantásticos trucos, toma buena nota de lo que te indicamos. En el menú principal, dirígete en primer lugar a la opción necesaria para introducir códigos y pon cualquiera de los que te damos a continuación para activarlos. Puedes activar todos los que quieras:

Elegir nivel:
JMPTT
Inmunidad:
DNGDM
Super armadura:
MRRMR
Gran Jefe:
VRLRDS
Aviones rápidos:
ZPPY
Armas más grandes:
HMMR
Doble Bux:
TWFSTD
Modo Fantasma:
SNKY





Tiro rápido:
NTSNT
FRHS
Doble tiro:
NDBMBS
Tiro que gira:
DZZY
Top Gun:
DH
Todos los trucos y niveles:
SPRLZY
10 Bux extras:
WMMMGS
Arma montada con 3:
PYRS
El avión gana:
SMSHNG
Cambiar de aviones:
NDCSN
Escudos que ruedan:
SCRW
Valhalla:
WNRLFST
Ver las cajas:
BXDRW
Puntos de paso:
WYPNT
Todas las películas:
GRTD
Todos los trucos:
TWLVCHTS



X-SQUAD

• Códigos de Rango:
Introduce estos códigos en la pantalla donde aparece el título. La combinación de botones que te indicamos a continuación para sacar cada truco, una vez realizada, aparecerá en la parte superior de la pantalla cuando aprietes el último botón, a la vez que oirás un sonido que te indicará que lo has hecho bien. El código Sargento, por ejemplo, incluye las armas y características del rango inmediatamente anterior, es decir, el código Soldado.
Si eliges el último rango, tendrás todos los demás, así como las armas y cargadores que se otorgen en cada uno de los anteriores.
Entre paréntesis te indicamos solamente las características nuevas que incorpora cada rango respecto al anterior:
Soldado: ■, ●, ▲
(Michaels de 9mms y 99 cargadores).
Sargento: ▲, ●, ■
(Taylor M82, sin límites de peso).



Teniente: R1, L2, L1, R2
(escudo en nivel 2)
Capitán: ●, R1, ●, L1, ▲, R2
(radar).
Mayor: L2, ■, R2, ▲, L1, ●, R1
(escudo en nivel 3, sensor en nivel 3).
Coronel: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●
(nivel principiante en el manejo de todas las armas).
General: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2
(nivel intermedio en el manejo de todas las armas).
Maestro del X-Squad:
●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■
(nivel Maestro en el manejo de todas las armas).

• Para qué sirven los puntos:
En el juego, conseguirás puntos según vayas avanzando y eliminando a los enemigos que te salgan al paso.



Estos son bastante útiles, ya que te permitirán comprar al finalizar una fase, distintas armas y equipo necesario para hacer a tus hombres más eficaces. Si no usas los puntos en una fase, tranquilo, podrás conservarlos para las siguientes.

ZONE OF THE ENDERS

• Desbloquear el modo Versus:
En la pantalla del título, introduce la siguiente combinación:
●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Ya tendrás disponible esta opción en el menú.

• Conseguir un nuevo final:
Tienes que obtener una "A" en todas las llamadas de S.O.S que recibas y conseguirás ver un final distinto al normal.

• Salud y munición al máximo:
Pausa el juego durante una partida y pulsa a continuación la siguiente combinación:
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
Cada vez que uses este truco, disminuirá tu nivel conseguido hasta ese momento, así que tú mismo.

• Las armas:
- Phalanx: Te permitirá disparar una cantidad de balas mayor que en el disparo normal de tu Jehuty.
- Mummy: Escudo que te protegerá de los ataques más potentes de los enemigos.
- Halberd: Con ella, lanzarás un rayo láser de gran energía, pero de corto alcance.
- Sniper: Este rifle gigante sólo servirá para cumplir una misión concreta en un momento del juego.
- Javely: Cuando tengas este arma, serás capaz de lanzar una jabalina de poco alcance contra tus enemigos.
- Geyser: Lanzarás unas granadas que se adherirán a la primera superficie que toquen, desprendiendo un rayo de energía al hacerlo.
- Comet: Si la tienes en tu poder, podrás lanzar una bola energética muy destructiva.
- Gaunlet: Lanzarás un objeto físico punzante a gran velocidad. Muy útil para enemigos pesados que rechazan nuestros ataques.
- Decoy: Con este arma, crearás una imagen de ti mismo que engañará a los rivales, haciendo que todos sus ataques se dirijan a este "espejismo" de tu Jehuty en lugar de a tí.





Enviad vuestros trucos a **PlayManía Guías y Trucos (sección trucos)** a la siguiente dirección: **Pedro Teixeira, 8. 2ª Planta. 28020 Madrid.** Si resultan publicados, os enviaremos un regalo sorpresa.

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

Dino Crisis 2
El Dorado
Metal Gear Solid
Amenaza Fantasma
Tomb Raider Chronicles
Dinosaurio
Alien Resurreción
Toca World Touring Cars
El Mundo nunca es suficiente
Medal of Honor





Soluciones Completas

para los 10 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA]


TODAS LAS
NOVEDADES
TRUCOS
GUÍAS
REPORTAJES
NOTICIAS
PARA TU CONSOLA
PSONE | N64 | DREAMCAST | PS2
GAME BOY | GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE | XBOX
POR SÓLO 450 Ptas.
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
¡¡CONSIGUE GRATIS UNA PS2 CON EL JUEGO GRAN TURISMO 3!!
25 JUEGOS NUEVOS
¡¡Póster Supergigante de regalo!!
AKI ROSS LA REINA DE FINAL FANTASY
FINAL FANTASY X
TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO!!

SUSCRÍBETE A PlayGuías & trucos manía

¡9 x 12!

Por el precio de 9 números (9 x 795Ptas= 7.155Ptas) recibirás los próximos 12 números de PlayManía Guías y Trucos, ahorrándote 2.385Ptas



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: lunes a viernes de 8h a 15h)



Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

Correo
Envía el cupón por correo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

SUSCRÍBETE CON DESCUENTO

❑ Sí, deseo suscribirme a PlayManía Guías y Trucos durante 12 números y pagar sólo 9 números (795 ptas. x 9 = 7.155 ptas.) más 400 ptas. de gastos de envío.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 3 opciones)

❑ **ADJUNTO TALÓN BANCARIO** a nombre de Hobby Press S.A. (El talón tiene un recargo de 350 Ptas por gastos de tramitación)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
❍ VISA ❍ MASTER CARD ❍ AMERICAN EXPRESS **NÚMERO** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| **CADUCIDAD** |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.......................................Fecha de Nacimiento.......................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).................. Localidad.................. Provincia ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

Un trabajo en Italia

The Italian Job®

5 OCTUBRE 2001

SCi™



PlayStation

PAL

The Italian Job

Un trabajo en Italia

PlayStation®

Londres, 1969. Charlie Crocker acaba de cumplir una sentencia de tres años de cárcel, por cortesía de Su Majestad la Reina, y tiene una idea: robar cuatro millones de dólares en lingotes de oro delante mismo de las narices de la Mafia y de la policía de Turín.

Aquí es donde entras tú... en el papel de uno de sus chóferes. Tendrás que conducir 14 coches (entre los que figuran potentes deportivos, todoterrenos y el legendario Mini Cooper) derrapando por cloacas, saltando de tejado en tejado y arrasando a tu paso por los Alpes, con la mafia y la pasma pisándote los talones.

Este va a ser el crimen de tu vida.

"Divertido, adictivo y emocionante, The Italian Job es un imprescindible para los seguidores del estilo Driver"

Revista Playmania

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid

Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

Asistencia al cliente: 91 384 69 70